

576

Kbbyte

XI. évfolyam, 112. szám
2000. július. Ára: 796,- Ft

EURO 2000

Nem lelkesedsz, hogy nyertek a franciák? Játszd újra, és a bajnok akár Olaszország is lehet

MDK 2

Újra itt az akcióban és poénokban bővelkedő Superman paródia. Hármasban szép az élet!

SHOGUN: TOTAL WAR

Hadművészet és stratégia felsőfokon! Ha egyszer elkezded, biztos, hogy nem fogod abbahagyni

DIABLO

A pokol megnyitja kapuit – **Diablo** feltámadt! Seregei újra a világ meghódítására törnek. Törjünk mi is – borsot az orra alá!



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000



A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT júniustól KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



Horrid



Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. OberSmith



Poenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iquantus & Tuskarin



Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



Warzone



Gray Thunder

TIBERIAN SUN



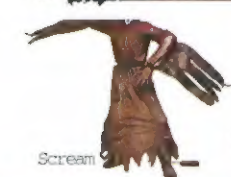
NOD Soldier



GDI Soldier



MOVIE MANIACS



Scream



The Crow



Halloween



Psycho



Chucky



Pumpkinhead

Sleepy Hollow



The Crane



Headless Horseman



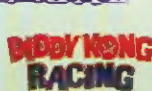
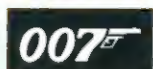
Isolated Crane



Headless Horseman Deluxe Box



AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, de megtalálhatod őket boltjainkban!



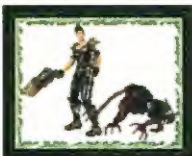
Részletes választékunkat megtalálod az 576 TOYS katalógusunkban, melyet keresd boltjainkban!

**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**

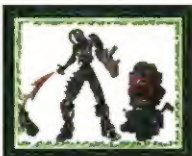
QUAKE



Major



Athene



Iron Maiden



Liquid Snake



Revolver Ocelot



Psycho Mantis



Sniper Wolf



Solid Snake



Meryl Silverburgh



Vulcan Raven



Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

SONIC
ADVENTURE



Knuckles



Tails



Sonic

CARTOON
NETWORK

TM



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betétrel (4féle)

7.5" műanyag figurák fénnel, hanggal (3féle)

6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter

Johnny Bravo

Cow & Chicken

Flugos Futam

Maci Laci

Turpi Úrfi

Karate Kutya (Hong Kong Phoeby)

DONKEY KONG



Donkey Kong



Surfin' Donkey Kong



Cranky Kong



Diddy Kong

CRASH
BANDICOOT



Deep Dive Crash



Dingo Dile



High Flying Crash



Dr. N. Gin



Wave Rider Coco



Dr. N. Tropy



Jet Board Crash



Komodo Moe



Jet Pack Crash



Coco Bandicoot



Dr. Neo Cortex



Tiny

STREET FIGHTER
action figures



Blanka



Cammy



Alex



Vega



Ken



Ryu

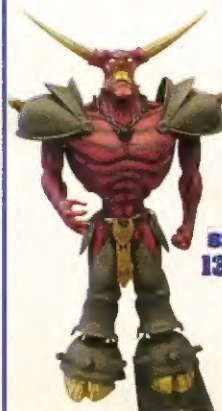
576 TOYS

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ha meg akarsz nyerni a képen látható életnagyságú (2.2m), limitált példányban gyártott HORNÝ szobrot, a következőket kell tenned.

Vásárolj minimum 5000 Ft értékben akciófigurákat az 576 üzletben, és az összegyűjtött blokkjaidat az 576 TOYS katalógusban látható szelvénnel együtt küldd el a 1389 Budapest, Pf. 132 címre.

A sorsolást 2000. augusztus 1-én tartjuk!



tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 112. SZÁM, 2000. JÚLIUS

64



SHOGUN: TOTAL WAR



Bevezető 4

HÍREK, ELŐZETESÉK

Top-listák 5

E3 beszámoló (2. rész) 6

Hírek 8

Thandor: The Invasion 12

ISMERTETŐK

MDK 2 14

Deus Ex 18

Metal Fatigue 20

Earth 2150 22

TAK: Iron Plague 24

Ground Control 26

Roland Garros 28

EB történelem 30

UEFA 2000 32

56

DARK HUNTER



DIABLO II

40



MOTOCROSS MADNESS II

72



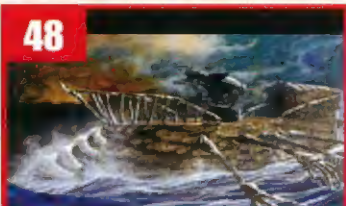
WILD WILD WEST

26



GROUND CONTROL

48



LONGEST JOURNEY

52



VAMPIRE: THE MASQUERADE

Bodnár György riport 34

Euro 2000 36

Championship Manager 38

Motocross Madness 2 40

F1 World Grand Prix 42

Evolva 44

Longest Journey 48

Vampire: The Masquerade 52

Diablo 2 56

Shogun: Total War 64

Soulbringer 68

Wild Wild West 72

Star Trek: Birth of the Federation 76

KINDER-TOJÁS

Arkade Frenzy 82

Lucky Luke 86

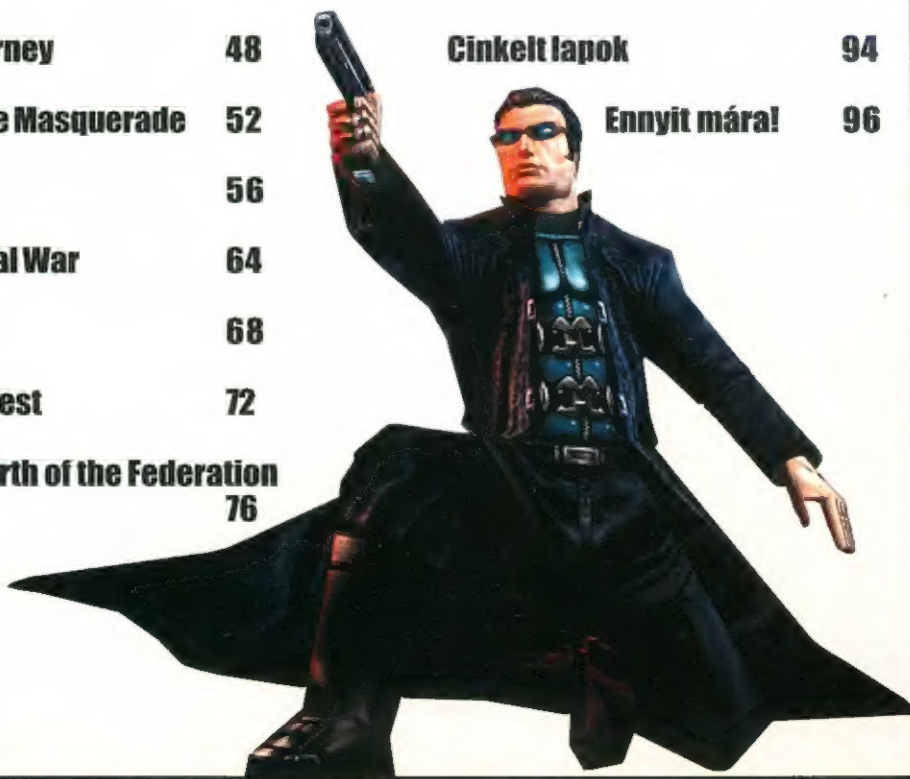
CHEATEK, EGYEBEK

Fülbe-való 88

Half Life: Counter Strike 90

Cinkelt lapok 94

Ennyit mára! 96



576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János
szjvc@576.hu

Artwork, meg
ilyesmi: Varga Balázs
vargab@576.hu

Levélágitás: Recent Kft.
Nyomás:
Offset és Játékkártya Nyomda Rt.
Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt.
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség
címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

A kiadványban megjelent szöveges
és illusztrációs anyagok bármely
módon való felhasználása csak a
kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Főszerkesztőváltás az 576KByte élén

Biztosan észrevettétek – hiszen rendszeres olvasói vagytok az 576 KByte-nak – hogy az utóbbi időben késve, rendszertelenül kaptátok meg a lapot. Kezdetben még “csak” ott tartottunk, hogy állandóvá vált a késés. Mostanra viszont eljutottunk addig, hogy behozhatatlan lemaradások is terheltek életünket – nem véletlenül, mintegy “végső megoldásként” lett összevont a múlt havi szám.

Közben lap jövőjéért aggódó vezetés és a munkában már-már megszakadó elődöm között egyre több konfliktushelyzet alakult ki. Ráadásul az okok boncolgatásakor az álláspontok is egyre távolabb kerültek egymástól, ami odáig vezetett, hogy közös megegyezés alapján a főszerkesztőváltás napirendre került.

Szerettem volna az *előző főszerkesztőtől* elköszönni, megköszönni a három és féléves munkáját, amit az 576KByte élén tett értünk, értetek.

Részemről nem volt akadály a annak sem, - biztosítottam volna rá a helyet – hogy billentyűzetet ragadva írja még le utolsó 576-os gondolatait. Elzárkózott minden elől, sőt, még azt sem engedélyezte, hogy a nevét, vagy bármi, a személyét érintő dolgot leírjak!

Mit lehet ehhez hozzátenni? A főszerkesztőváltás megtörtént, ez mára már több, mint egy hónapos “történelem”. Sajnálkozni lehet a történeten, visszacsínálni aligha.

De ki az az Sz. JVC?

Bár nem először találkoztok velem az 576 lapjain, eddig “csak” szimulátor tesztjeim alapján ismerhetétek. Furcsálltam, de nem lepődtem meg azon, hogy rögtön akadt olyan jól értesült “kritikusok”, akik emiatt azonnal meg is kérdőjelezték főszerkesztői alkalmasságom – már azelőtt, hogy egyáltalán piacra került volna az első, irányításom alatt készült KByte.

Nos, hogy kicsit többet is tudjatok rólam, és egyébként is illik bemutatkoznom, következézik

néhány adat, amit egyfajta rendhagyó “szakmai önéletrajzként” is felfoghattok.

15 évvel ezelőtt, 1985-ben vettem legelső számítógépem, egy Commodore-64-est. A környezetem teljesen ledöbbsent, addig viszonylag normális embernek tartottak... A péntek reggeltől vasárnap estig történő rekord nem alvások következtében karikásodó szemeim láttán pedig még azt is hitték, hogy beteg vagyok. A szemükben abnormális dolog volt, hogy amíg mások pénzt keresnek, addig én egy szobába bezárkózva játszom, vagy a billentyűket nyomogatom. “Mire jó az?” – kérdezték. Ugye hasonló kérdéssel mindannyian találkozottok már?

Megnyugtató, hogy az egykori kérdezők közül már mindnek van otthon számítógépe, és szeretném hinni, hogy ennek a fejlődésnek valahol én is részese, besegítője vagyok. Első komolyabb számítógépes munkáim még a C-64-hez kötődnek, hiszen egykori munkahelyemen a SuperBase nevű adatbázis kezelővel oldottunk meg hihetetlen feladatokat, a gép adottságaiból és sebességéből következően hihetetlen türelemmel. A hosszú “felkészülési időszak” végét számomra 1991 jelentette, amikor is a júniusi számban – már Amigán tesztelve – megjelent első leírásom az 576KByte-ban. Ez egy rohamcsónak szimulátor volt, de a későbbiekben írtam helikopter-, hadihajó-, tengeraltjáró-, sőt harcokcsi szimulátorokról is.

Tévedés tehát azt hinni, hogy “csak a repülők”... Házi statisztikám alapján az 576KByte 41 számában 67 cikkemet közöltük le eddig. Sok vagy kevés? (Én biztosan tudtam volna többet írni.)

Amikor PC-re váltottam (és pont úgy jött ki, hogy félévig nem kaptam lehetőséget), addig irkáltam magamnak, így két és fél hónap alatt összeállt belőle egy könyv. 1994 áprilisában jelent meg, “Repülőgép-szimulátor programok PC-n” címmel.

Ugyanebben az évben, az egyik, ha nem a legrangosabb hazai repülő magazinban elindult egy négy részes cikksorozat, “Azok a csodálatos repülőgépek ‘ízék’...” címen, melynek témája mi más lett volna, mint a PC-s repülőgép szimulátorok...

Az eddigi kép alapján akár egy szakbarbár benyomását is kelthetem. Pedig a számítógép szerelemmel párhuzamosan egy új szakmát is ki kellett tanulnom, és a későbbiekben már oktattam üzletkötőket tárgyalástechnika és kommunikáció témakörökben. Látszólag ennek nem sok köze van az 576KByte-hoz, de én úgy gondolom, hogy a jelenlegi “szervezési” feladatokhoz ez az időszak remek előiskola volt.

1997-ben elkezdtem rádiózni, és fél év múlva, szerkesztő-műsorvezetőként, az egyik kereskedelmi rádióban már volt egy (“Számítunk Rád” című) számítástechnikai magazin műsora. Nagyon szerettem ezt a munkát, hittünk a csapattal abban, hogy – bár alapvetően a számítástechnika nem rádiós műfaj – közelebb tudjuk vinni az “igét” mindenkire. Vittük is, hallgattak, és a szakmai kritika által (is) elismert adások kerültek ki a kezünk alól.

Ezzel a múltból a jelenhez érkeztem: itt vagyok! Hiszek a csapatmunkában. Hiszek abban, hogy egy lelkes gárdával a hátam mögött, a világ is megváltható. A régiek (Martin, Vári Zoli, Koroncay Gazsi) mellett bizonyára észreveszitek majd az új neveket a cikkek alatt. Higgyétek el, egytől egyig azon vannak valamennyien, hogy az újság színvonalát emelve, továbbra is azt kapjátok (sőt, fokozatosan egyre többet,) amihez eddig is hozzászoktatok.

A mostani számról, amelyet a kezdetben tartasz

Teljes dühével tombol a nyár. Az összevont számot már

elsütöttük, hát izzadva gyúrjuk össze a túlmelegedés határán dolgozó számítógépeinken a lapot.

Megkezdődött a szünidő, most aztán már nem mondhatja anyu, vagy apu, hogy “holnap sulis, mikor tanulsz már!”, hanem lehet nyomtatni – a foci, a futkározás, és egyéb szabadidő foglalkozások szüneteiben természetesen! – a gép előtt, akár egész nap. Gondoltunk a fiatalabb korosztályokra is, a Kindertojásban a számukra kedvezünk.

A Foci EB sem hagyott bennünket hidegen, tíz oldalon foglalkozunk a témával.

A tartalomjegyzék felsorolása helyett ajánlom figyelmetekbe valamennyi cikkünket!

Ha benne vagytok, és küldtök az értékelésükhöz elegendő anyagot, a következő számban megírom, melyik újságíró alkotása kapta a legtöbb szavazatot.

Biztosan észreveszitek, hogy ebből a számból hiányoznak megszokott rovatok. Ezek részben átalakítás alatt vannak.

Ami viszont a lényeg: a Csevegőben nem akartam olyan levelekre válaszolni, amelynek a címzettje még nem én vagyok! Azokat a “véleményeket” pedig szándékosan hagytam figyelmen kívül, amelyekben már a megjelenése előtt temették az ÚJ 576-ot. Lehettek, és legyenek is velünk szemben kritikusok! Butaság azonban csípőből, mindent elutasítani! Örömmel veszünk a részletekről minden javaslatot – ezért is kérem, hogy ne visszafelé, hanem előre nézzetek!

Engedjétek el fantáziákat nyugodtan, legfeljebb majd nyírbálunk, de biztosan használni fogjuk a megvalósítható ötleteket.

Van veszíteni valótok?

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu

TOP LISTÁK

Angol eladási lista (teljes árú játék)

1. Shogun: Total War (Electronic Arts)
2. The Sims (Electronic Arts)
3. Championship Manager 99/00 (Eidos)
4. Ground Control (Havas)
5. Age of Empires II (Microsoft)

USA eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Everquest: Ruins of Kunark (989 Studios)
3. Age of Empires II (Microsoft)
4. Sim City 3000 (Electronic Arts)
5. Soldier of Fortune (Activision)

Angol eladási lista (budget)

1. Tiberian Sun: Firestorm (Electronic Arts)
2. Microsoft Flight Sim. (MattelMedia)
3. Nocturne (Take2)
4. Spec Ops (Take2)
5. Commandos (Eidos)

USA eladási lista (budget)

1. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
2. Rollercoaster Tycoon (Havas)
3. Jane's WWII Fighters (Electronic Arts)
4. Wheel of Fortune (Hasbro)
5. Sim Mania Pack (Electronic Arts)

Online áruházak rendelési listája

1. Diablo 2 (Diablo 2)
2. Vampire (Activision)
3. EverQuest: Ruins of Kunark (Sony)
4. Daikatana (Eidos)
5. Shogun: Total War (Electronic Arts)

Játékdemó letöltési toplista

1. Lemmings Revolution (Talonsoft))
2. Die Hard Trilogy 2 (Fox Interactive)
3. Star Trek/Armada (Activision)
4. Virtual Skipper (Mindscape)
5. Ground Control (Sierra)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján

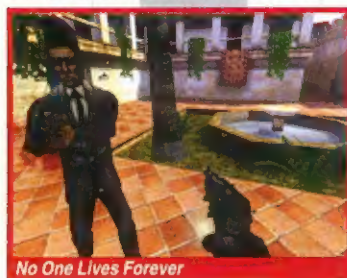
- | | |
|--|---|
| 1. Planescape Torment (Interplay) | 7. Baldur's Gate (Interplay) |
| 2. Heroes of Might and Magic 3 (3DO) | 8. Half Life/Opposing Force (Sierra) |
| 3. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA) | 9. Unreal Tournament (GT Interactive) |
| 4. The Sims (Electronic Arts) | 10. Might and Magic 7 (3DO) |
| 5. Age of Empires II (Microsoft) | 11. Civilization II/Test of Time (MicroProse) |
| 6. Might and Magic 8 (3DO) | 12. Homeworld (Sierra) |



Ahogy azt a múlt havi számunkban megírtuk, most folytatjuk az E3 idei termésének bemutatását.

Fox Interactive

A Fox Interactive-nál több dolog is készülőfélben van, de minthogy nemigen kényeztetik a médiákat képanyaggal, érdemben most csak egy játékról tudunk beszámolni. A **No One Lives Forever** egy FPS akció-kalandjáték lesz, a '60-as évekbeli kémfilmekben megszokott megátalkodott gonoszterekkel, rivális ügynökökkel, és erőltetett humorral. Hagyományos fegyverekkel és egészen rendhagyó kémcsuccokkal felszerelve 15 küldetésen



No One Lives Forever

kell remekelnünk, plusz még lesz 10 multiplayer szint is. Ahogy egy jó kémtörténetről elvárható, egzotikus tájakon zajlik az akció: kutakodhatunk egy elszültyelt teherszállító hajón, lövöldözésbe keveredhetünk Marokkó bazársorán, és küzdhetünk az Alpokban is.

Infogrames

Száz évvel az elődje után játszódik az **Independence War 2**. A függetlenségi háború úgy tűnik, csak ideiglenes békeséget hozott: bizonyos rossz döntések folytán a mammutvállalatok kezébe kerültek a létfontosságú tengerészgerek, minnek köszönhetően az ismert világűr legtávolabbi részein a cégek kapzsiságának lettek kiszolgáltatva a telepések. A játékban egy Cal Johnston nevű fickó szerepét kapjuk meg, aki



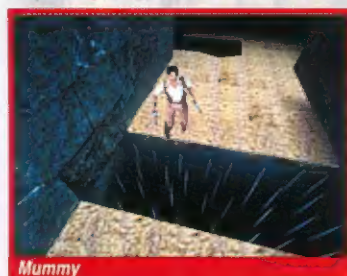
Independence War II

árva házában nőtt fel, miután a szüleit meggyilkoltatta egy "üzletember". (Hősnöket egy mesterséges személyiség, Jefferson Clay nevelte fel, aki még az előző részből lehet ismerős.) Cal felnőttként megpróbálta megbosszulni szülei halálát, de csak azt érte el, hogy börtönbe került. Tizenöt évnyi sínylődés után megszökött, s úgy döntött a továbbiakban kalózkodásból fog megélni. A jó öreg Elite hagyományait folytató játékban seftelni kell, no meg remek pilótának lenni – ahogy azt már megszok-

hattuk. Újdonság az eredeti 1-Warhoz képest a többjátékos Death Match és Team módok, valamint hogy nem csak kereskedni lehet, de gyártani is tudunk értékes árukat, és hogy szabadabban barangolhatunk az űrben. Előreláthatólag a jövő év elején érkezik az anyag.

Konami

A **Mummy**, vagyis a Múmia ismét



Mummy

újjaéled – no szerencsére nem a filmvásznon (ott talán egyszer is elég volt) –, ezúttal egy 3D-s akciójátékban. A tavalyi év sikerfilmjének rémisztő látvány- és hangeffektusai köszönnek vissza a játékból, melyben a film hőseit a Holtak Városa, Hamunaptra "látja vendégül". A város lakói – amint a moziban is láthattuk – nem épp a vendégszeretetükről híresek: a kincsvadászokat ősi egyiptomi szellemek, undorító izellábúak, és persze a gonosz Múmia próbálja elpusztítani – majd valamikor novemberben. Bár szintén novemberre várható, nem tudjuk, mennyien fogják a karácsonyfa alatt találni a **Grinch-et**,



Grinch

hiszen a játékot igencsak karácsonyellenes hangulat lengi körül. Mondjuk nem kell valami komoly dologra gondolni: az abszolúte erőszakmentes akció-kalandjátékban egy antihős, a Grinch szerepét kapjuk meg, aki mindenféle galád módszerrel – értsd: záptojásvetővel, nyálkalövéssel – fáradozik a szeretet ünnepének megakadályozásán. Egy a tengerentúlon híres könyv feldolgozásáról van szó, így elsősorban a könyvet ismerő játékosok fogják élvezni – azok, akik jól ismerik a varázslatos Who-ville városka lakóit és állatait.

Hamarosan (még a nyáron) az Universal Studios leghíresebb szörnyetegei kelnek életre a Konami egy másik játékában: Dracula, Frankenstein, vagy épp a Farkasember lesz az illusztris főhős. A **Monster Force** ennek ellenére szintén egy gyerekjáték: a jól ismert figurák ugyanis amolyan "gyerekes kiadásban" jelennek meg. Minthet kezdő ijesztetőnek kell átküzdenünk magunkat a

tölkfejek és hasonlóan szörnyűséges teremtmények által benépesített pályákon.



Monster Force

A változatosság kedvéért szintén gyerekközönségnek készül (és novemberre várható) a **Woody Woodpecker Racing**. A ravasz kópé, Woody harkály



Woody Woodpecker Racing

címszereplésével egy fergetegesen gyors versenybe nevezhetünk be, s nyolc mesebeli karakterrel viszonylag realisztikus pályákon téphetünk. Összesen ötfajta járműbe ülhetünk be, köztük NASCAR típusú autókba, Monster Truckokba, repülő csészealjokba, melyek mindegyike speciális képességekkel is rendelkezik.

Microsoft

A Microsoft legjobban várt játékaival (Mechwarrior 4, Mechcommander 2, Midtown Madness 2, Combat Flight Simulator 2) már hírt adtunk az utóbbi hónapokban, de még így is maradt jó néhány cím a tarsolyukban.

Az **Ages of Empire II Conquer Expansion** kiegészítő megjelenése szeptemberre van datálva. Az eredeti

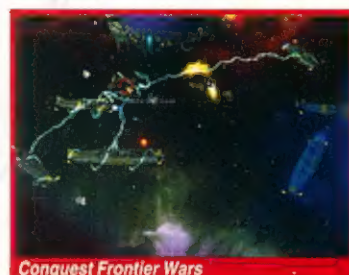


Ages of Empire II Conquer Expansion

13 mellett öt új népség szerepel a játékban, úgymint a hun, az azték, a maja, a koreai és a spanyol. Ezek révén 12 egységgel és 25 technológiával gazdagodott a választék. Az eltérő civilizációkhoz új hadjáratok is társulnak, így például portyázhatunk Attila seregeivel Európán át, avagy vagdalhatunk szerezcseneket Spanyolországban. A játék hibáit igyekeztek eltüntetni: leegyszerűsítették a földművelést, a parasztok okosabbak lettek és sosem télenkednek, a csapatainkat többféle formáció-

ba rendezhetjük, a gép engedélyezi, hogy a velünk szövetséges csapatoknak is adhassunk parancsot, és nyolc játékos részére a multiplayer lehetőség is adott.

A Homeworld által megkezdett 3D-s űrstratégiák számát gyarapítja az év utolsó negyedében megjelenő **Conquest: Frontier Wars**. A szépen kimunkált flottánkkal az ismeretlen űrt



Conquest Frontier Wars

kell felderítenünk, kolonizálnunk a bolygókat, kitermelnünk a nyersanyagokat és természetesen csatázunk a felbukkanó ellenséggel. Sajátos vonás, hogy a térugró kapuk révén egyazon játékban több naprendszerben is ténykedhetünk – akár 16-ban is egyszerre. Három faj közül lehet választani: van a rovarszerű Mantis, a humanoid Terran, és a technikailag fejlett Solarian. Természetesen ezt a játékot is játszhatjuk neten keresztül is.

2001 elejére van beígérve a **Freelancer**.



Freelancer

A XXX században játszódó történetben a Föld megsemmisülését követően négy emberi nagyhatalom terjeszkedik egyre kijebb az űrben, s a meghódított bolygókat egymás között osztják fel. Ahogy már a múltban is volt rá példa, az őslakókat egyszerűen asszimilálják – vagy elpusztítják. A hódítások idején a játékos egy szabadúszó "vállalkozót" alakít, akit egy dolog foglalkoztat: nyélbe űtni a szerencséjét. Az űrben utazgatva lehet kereskedni, avagy fejedelemségnek beállni: mindenki maga dönthet a sorsáról. Ám nem árt vigyázni, mert a program folyamatosan jegyzi a hírnevünket. Ha kinyírnak valakit, azzal meglehet, hogy haragosokat szerzünk. Ha meg túl jól megy a bolt, azzal irigyeket. Rendkívül interaktív környezetet ígérnek az alkotók: például a piac reagál a politikai változásokra – a változásokat pedig természetesen mi magunk is előidézhetjük.

Elképesztően klassz képek érkeztek a **Loose Cannon**ról. Úgy tűnik, még a Midtown Madnessnél is szebb, forgalmas városokban gyönyörködhetünk, melyben mind gyalog, mind négy



Loose Cannon

keréken közlekedhetünk. 2016-ban járunk, az utcákon már rég nem a törvény az úr. A létszámihiánnyal küszködő rendfenntartó erők alkalmi "külsősök" segítségével próbálják visszaállítani a tekintélyüket. Ashe, a főhős is egy fejvadász, akivel a nyugati parttól a keleti partig összesen 20 küldetést kell elvégeznünk. Ha hihetünk a híreknek, valami olyan dolgot kell elképzelnünk, mintha a GTA költözött volna át 3D-be. Az autókban bármikor kiszállhatunk, s kúszhatunk gyalogosan, majd ha meguntuk a kutyagolást, lophatunk magunknak egy másik járgányt. Élet-hűen viselkedő autók, szépen animált karakterek, igazi amerikai nagyvárosok (úgy mint L.A. vagy New York): kell ennél több?

Úgy tűnik, a Konami híres PlayStation játéka, a **Metal Gear Solid** is végül a Microsoft gondozásában jelenik meg.



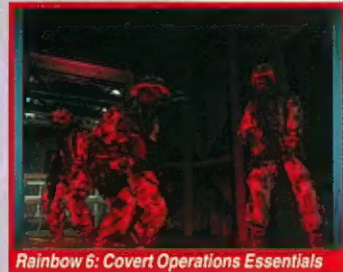
Metal Gear Solid

Ha nem is túl sokan játszanak konzollal a PC-sek közül, erről a címről már biztosan mindenki hallott. Solid Snake-nek, a veterán kommandósoknak egy terrorista által megszállt titkos katonai bázisra kell behatolnia Alaszkában. A gazfickók nukleáris csapással fenyegetnek, ha 24 órán belül nem teljesítik a kívánalmakat. A játék egyértelműen a legjobb a "lopakodós" akciójátékok műfajában. A hihetetlenül emberien viselkedő örök felfigyelnek a zajokra vagy a lábnyomokra a hóban, ugyanakkor némelyikük elszundít az őrhelyükön, tehát mindig az adott helyzethez kell igazítani a taktikát. A PC verzió magassabb felbontású grafikával és textúrával nyújt többet az eredetinel, és lesz benne FPS mód, ami eredetileg csak a japán verzióban létezett. Az sem elhanyagolható, hogy a játék már alapban tartalmazni fogja az amúgy külön kiadott 300 ún. VR missziót is. Szeptemberre várható a megjelenése.

Red Storm

Valamikor ősszel jelenik meg a **Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Op-**

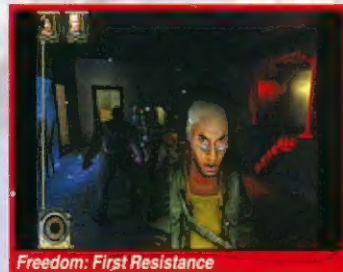
erations Essentials, a Red Storm jól ismert kommandós játékaának legújabb kiegészítője. A dolog érdekessége,



Rainbow 6: Covert Operations Essentials

hogy nem csupán néhány pályát tartalmaz a kiegészítés, hanem ezúttal bepillantást nyerhet a játékos az igazi kommandósok világába. Videó interjúkban ismerhetjük meg a szakma legjobbjait, továbbá fotók és rövid bejátszások mutatják be a katonák felszerelését és a fegyvereit, illetve azokat az éles szituációkat, ahol bevetik azokat. Teljes áttekintést kapunk az antiterrorista kommandók életéről 1970-től egészen napjainkig. A pályákat illetően egy másik érdekesség, hogy egy vizsgapályát is tartalmaz a játék.

A Rainbow Sixhez hasonlóan a **Freedom: First Resistance** szintén egy



Freedom: First Resistance

könyv-licenc alapján készült: a külső perspektívából játszható, "rejtőzködős" akció-kalandjátékhoz Anne McCaffrey háromrészes novellája szolgáltatta a történelmi hátteret. A Földet egy idegen faj igaázta le, s a csekély számú túlélő fölött az ún. Ideiglenes Hatóság segítségével gyakorolják a hatalmat. A reménytelenség ellenére azért akadnak ellenállók: Angel Sanchez és két barátja lesz az, aki majd borsot tör a Catteni faj orra alá – legalábbis ha meg tudjuk oldani velük a feladatokat, és jól alkalmazzuk a "settenkedés" taktikáját. A játék megjelenése az év végén esedékes.

SCI

A múlt számunkban beharangozott Carmageddon 3 mellett az SCI még két nagyon ígéretes PC-s játékkal rukkol elő.

Az **Italian Job** az azonos című, ma már kultuszfilmnek számító 1969-es angol akció-komédia feldolgozása. (Michael Cain, Noel Coward és Benny Hill voltak a főbb szerepekben.) A tartalom egy mondatban: Charlie Croker épp a börtönből szabadul, de máris azon töri a fejét, hogyan lopjon el 400.000\$-nyi aranyat a torinói rendőrség és a maffia orra elől. A játékban a film autós jeleneteit játszhatjuk újra,



Italian Job

tehát előreláthatólag nagyjából arról szól majd, mint a Driver. A filmben is szereplő Mini Cooperrel mellett tizenhárom '60-as évekből korrú autó irányítását vehetjük át, a maga előnyeivel és gyengeségeivel együtt. Az "Italian Job" üzemmódban négy nagyobb helyszínen, köztük London és Torino utcáin, valamint az Alpokban kapunk feladatokat. Ez azonban csak az egyik üzemmód lesz az ötből, melyek közül három az "Italian Job" végigjátszása után lesz választható. Sajnos még több mint egy évet kell várunk a féktelen száguldásra.

A **Titanium Angels**ben egy bizarr jövőképet bontakozik ki, melyben négy különböző faj küzd egymással a túlélésért. A főhős – pontosabban hősnő – a Föld legjobban fizetett fejvadásza. Carmen Blake azt a feladatot kapja, hogy eltegye láb alól egy kicsiny, de nagyon gazdag sziget despota uralkodóját. Támadást indít a diktátor főhadiszállása ellen, ám meglepetés éri: olyan tűzerővel találja magát szemben,



Titanium Angels

amire nem számít. A hajóját kilövik, s az erődítmény falai előtt csak épphogy túléli a kényszerleszállást. Nincs más választása: be kell hatolnia az ellenséges területre, különben őt pusztítják el. A Tomb Raider perspektívából irányítható játékban nagy szerepet kap Titan is, a rákszerű (ám csak négylábú) lény, akinek kénytelenek leszünk néha a hátára pattanni, s úgy irtani az idegeket. Érdekesesség, hogy mind Carmen, mind Titan a történet alakulása során újfajta képességekre tesznek szert. A sztori igencsak figyelemreméltó lesz, csakúgy, mint a játékot "működőt" 3D-s engine képességei is. Megjelenés az év vége felé.

Interplay

Az Interplay legjelentősebb címeit valószínűleg már nem kell bemutatnunk (Bladur's Gate 2, Sacrifice, Giants: Citizen Kabuto) - már írtunk róluk. Star Trek témában az Activision

egyetlen riválisa egy új RTS-sel jelenik meg a karácsonyra. A **Star Trek: New Worlds** világában 2292-t mutat a naptár - a Föderáció egy kis csoportja ekkor lép először idegen bolygó felszínére. Három faj közül választhatunk: lehetünk a Föderációval, a Romulánokkal és a Klingonokkal is. A küldetéseknek több célpont is meg van határozva: elsődleges, másodlagos, és még harmadlagos célpontok is akadnak. Hogy melyik civilizációt választjuk, az nem csak a létrehozható épületeket és gépeket befolyásolja, de nagyban kihat a játékestílusunkra is. A Klingon harcosokkal például lehetünk vadabbak. Igaz, velük sem ész nélkül vadak, hiszen ha mondjuk fegyvertelekre lövünk, azzal a Klingonok elvesztik a becsületüket.



Star Trek: New Worlds

A Fallout kedvelői is új kedvencre lelhetnek az év végén. A **Fallout: Brotherhood of Steel** nem a sorozat harmadik része, hanem egy különálló játék. Egy hattagú csapattal játszható, küldetésenként zajló harcjátékáról van szó, melyben a Fallout jól ismert karaktereivel küzdhetünk. Különlegesség az ún. folyamatos fordulónkénti játékmenet, ami elég képtelenül hangzik, de nem az. Bármennyit mozoghatunk a karaktereinkkel, csak a tüzelés/támadás kerül pontokba. A pontok persze



Fallout: Brotherhood of Steel

idővel regenerálódnak. A történet nagyjából ugyanakkor játszódik, mint a Fallout 2. A nukleáris katasztrófa sújtotta Amerikában Chicagótól Denverig adódnak küldetések, így láthatunk romba dőlő városokat, kiégett pusztaságokat. Meglepő módon ez a játék nem akar 3D-s köntösbe öltözni: maradnak a jól bevált sprite-ok és az izometrikus helyszínek. Jó dolog, hogy ennek ellenére a terep aktív szerepet kap: felrobbanthatunk mondjuk hordókat, és nem utolsósorban elrejtőzködhetünk a tárgyak mögé. Járműveket is lehet majd használni, s ami ebben külön öröm: ki is vasalhatjuk az ellenfeleinket.



HÍREK

Feléled a Doom?

Egyelőre semmi pontosat nem lehet tudni a projectről. 2000-06-01-én az ID bejelentette, hogy újjáéleszt minden idők legnépszerűbb FPS-játékát. A hivatalos homepage-en Todd Hollenshead jelentette be miszerint az ID mind küllemében, mind művészi kivitelében szeretne egy olyan játékot elkészíteni, amely az eredeti Doom hangulatát célozza meg visszaadni. Azt ígéri a program grafikailag csúcsmínőségű lesz, és a Doom rajongók tábora ismét hosszú álmatlan éjszakák elébe néz majd. Érdekességként még megemlíteném, hogy a közvélemény kutatások alapján a Doom majd-hogynem annyi bevételt termelt eddig, mint az újabb programok bármelyike. Valamint minden idők legnépszerűbb és legtöbb-ször letöltött shareware játéka is nem más, mint a Doom.



Ez most komoly, Sam?

Gondolom, nem cseng ismerősen a Croteam fejlesztő csapat neve, ami azért lehet, mert most hallatnak először magukról (de biztos nem utoljára). A Serious Sam névre hallgató projectről egyelőre még nem tudtam eldönteni, hogy a játéka a jobb vagy az engine, amit alá írtak. Az általam oly nagyra becsült Quake III Arena-val eddig csak az az egy baj volt, hogy nincsenek igazán nagy bebarangolható terek a programban és ezt sokan az engine gyenge pontjaként, emlegették. Más helyről azt is hallottam, hogy a Q3 engine-je nem más, mint a titkos projectként emlegetett Trinity grafikai motorja, amit az ID jelenleg nem fejleszt tovább, de, hogy az eddigi munka ne menjen kárba ezért kihozták belőle a Q3-at. (Ez persze csak feltételezés, nincs megerősítés). A másik nagy ellenlábás az



Unreal illetve az Unreal Tournament ahol pont az ellenkező hipotézis áll fenn, miszerint valóságos több futballpályányi területet mozgat a grafikai motor, és bár ezen lehetne vitázni, az még szebb is. De most itt az új, méltán



mondhatom trónkövetelő a Serious Sam. A letölthető demo még csak nem is béta-verzió, hanem compatibility test, amely ahogy olvastam a voodoo III-as kártyákon fellépő esetleges hibák felderítését célozná meg. Az engine-ről annyit, hogy képzeljük el az Unreal által mozgatott terep minimum ötszörösét csodálatos textúrákkal, animált fényárnyékhatásokkal, szinte mindenhol fellelhető bump-mappinggel és az Unreal-t megszégyenítő vizeffekkel. Maga a program a Turok II-höz hasonló FPS lesz majd egy kis logikai résszel megáldva, de a fő vonal inkább a síma shoot-em-up. Érdemes megnézni a programban a technology test menüpont alatt található részt,

amely nem más, mint a grafikai motor tudását prezentáló pálya. Itt a Temple of Models és a Temple of Effects helyekre bejutva megtapasztalhatjuk mit is, tud a program. Sajnos a tesztverzió gépigénye igen magas lett: Pentium III 500+, 128mb ram, 100% OpenGL támogatottságú 3d kártya lehetőleg második generációs 32mb ram-mal. Egy kis öröm az ürömben, hogy nálam Pentium II 450-en, 128 mb ram-mal, Riva TNT egyesén 800x600-as felbontással 16 bites színmélységben gyönyörűen futott. Aki teheti, töltsse le a www.3dfiles.com vagy a www.croteam.com honlapról, mert igazán érdemes megnézni, de addig is itt van néhány screenshot.

Blood 2 Revelations Mission Pack

Egy újabb kiegészítő csomag fog nemsokára megérkezni a Blood II-höz, mégpedig igen érdekes módon. A program futtatásához szükség lesz majd az eredeti Blood II-re, de a program nem kereskedelmi forgalomban fog majd megjelenni, hanem ingyenes lesz és valószínűleg a netről lesz majd letölthető. Az előzetes hírek közül az derül ki, hogy 16 új pályát fog tartalmazni a pack, de sajnos az eredeti tervekben nem ez volt benne. A Revelations-ról ezelőtt már sokszor lehetett hallani ugyanis ezt a Blood II speckó kiegészítő lemezének szánták, ami jelentősen feltupírozta volna az egyébként sem rossz programot. A full cd-s verzióba egy rakás új pályát,

ellenfelet, fegyvert, editort és kiegészítőt terveztek. Ez valamilyen jogi vita miatt azonban már nem fog megjelenni, de, hogy az eddigi munka ne menjen kárba ezért egy jóval szegényesebb csomagként, mint nem hivatalos kiegészítőt azért kiadják a programot, amint már írtam ingyenesen. A megjelenés elvileg még ezen a nyáron várható.



Beach Head 2000

Aki emlékszik még a C64 szuper kis masinára annak talán ismerős lehet a Beach Head, ami úgy 1985-86 táján hódított a játékosok körében. Sokaknak nem tetszett, mert állítólag egy idő múltán túl egyhangúvá vált. Annak idején volt szerencsém egyik barátom jóvoltából kipróbálni ezt a progit, és meg kell mondanom nekem rettentően tetszett. Ez a program azonban egy kicsit más lett, mint majd tíz éves elődje. Az új koncepciót valószínűleg a Saving Private Ryan című nagy sikerű film partaszállási jelenete ihlethette meg. Ebben a programban egy vérbeli "várvédőt" kell majd alakítanunk, akinek nem más a feladata, mint, hogy megakadályozza a partraszállást. Az ellenfelek mindenféle járműből, hajókból, partra-



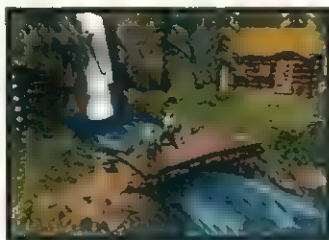
szálló egységekből özönlének kifelé nekünk, pedig egy gépgyű segítségével kell majd jobb belátásra bírni őket. Persze nem csak gyalogos katonákra kell majd számítanunk, ugyanis ép-púgy lesznek űrmaszádok vadászrepülőgépek és helikopterek is az elszánt ellenség sorai között. Bővebb info:

www.wizardworks.com/beachhead.shtml

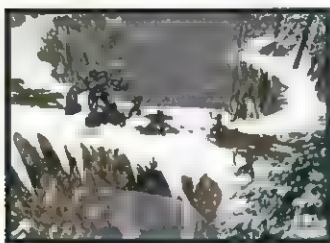
A Diablo II (vetély)társa, avagy az RPG és a RTS forradalma

Minden cég megpróbál kiszakítani egy kis részt a Diablo által felöltött birodalomból, jó példa erre a **Dungeon Siege**. A program mesterien ötvözi magában a hagyományos RPG és a Real Time Stratégia összes eddig ismert elemét, amivel egy egészen sajátos hangulatú játékot teremtettek.

Hatalmas területeket járhatunk majd be a hatalmas hegyektől egészen a mély várbörtönökön át az elátkozott városokig és misztikus kastélyokig. A program teljesen 3D real time grafikai motorral lesz majd felszerelve, és a grfikusok sem unotkoztak éppen ezért nem fog ártani majd egy turbó konfigurációhoz, hogy a játékot nagyobb felbontásban is zökkenőmentesen élvezhessük. A karakterek gyönyörűen vannak kidolgozva és bizony az ellenségek számában sem fogunk majd csalódní, nem is beszélve arról, hogy azt ígéri a játékban szinte mindig új és új helyszínekre vetődve



könnyebb nehezebb logikai feladatok is, nehezítik majd a továbbjutást. A klasszikus karakterosztályok, mint: varázsló, harcos, íjász ugyanúgy megtalálható lesz a játékban, mint például zsoldos. A játék multiplayer részét játszhatjuk majd a jól ismert Microsoft Network Gaming Zone szervereken, valamint otthon hálózaton akár tízen is. Érdekesség lesz az, hogy ha csak egy rövidebb játékot akarunk játszani, választhatunk egy úgynevezett "short game" opciót, ahol például csak egy várat kell megszabadítanunk az oda beférkőzött bestiáktól. De mehetünk egy hosszabb lélegzetvételű "widely played" opció alatt is és így akár egy napig is elmehetünk a Dungeon Siege varázslatos világában. Remélem a sok Diablo II utáni véréres szemekkel lesz még kedvünk gyűrni ezzel a programmal is. Bővebb ingó: <http://dsvaull.ign.com/> (nem hivatalos site).



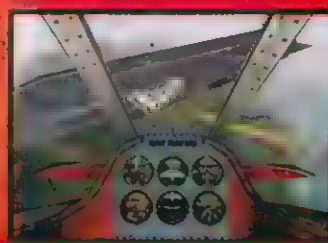
Légikalózók a két világháború között

Egy repülőgépes szimulációs játék, azig-vérig, a két világháború között játszható. A program a két világháború közötti helyzetben, az Amerikában...



dőben az Amerikában egymással harcoltak a repülőgépek. A játék megdöbbentő, a két világháború közötti helyzetben, az Amerikában...

szimulációs játék, minden gép más repülési mutatókat tartalmaz, valamint fegyverekkel fogunk rendelkezni. Mivel a játék a két világháború közötti helyzetben, az Amerikában...



3D stratégia a naprendszeren belül és azon túl...

A 3D stratégiai játékok kedvelőinek itt a nemsokára megjelenő **Dark Reign II**, amit az első rész nagy sikerén felbuzdulva már majd két éve készítenek az Activision-nál. A játék egy apokaliptikus és instabil társadalmi rendszerben játszódik, ahol az erősen szennyezett föld lakosait speciális "dome" nevezetű városokban zsúfolják össze. A városokon belül az élet halál urai az úgynevezett Jovian Detention Authority elnevezésű félkatonai szervezet rendteremtő egységei. A JDA katonái hermetikusan lezárják a városokat így védve azokat a kinti szennyezett területekről betörni akaró

magukat "Sprawlers"-nek nevező elfajzott emberi szakadároktól. Teljesen Real Time stratégiai 3D akciókban lehet részünk, egyaránt irányíthatunk légi, vízi vagy földi egységeket is. Speciális stratégiai opciókon keresztül editálhatjuk majd csapataink tulajdonságait. Extrém időjárás viszonyok között akár éjjel akár nappal is folyhatnak majd a csaták. A grafikai motor sok újdonsága között az Intel MRM (multi resolution mesh) technológiájának köszönhetően 100%-ig kihasználhatjuk majd a gépünk számítási sebességét. A campaign menüpontban választhatunk majd speciálisan csak éjszakai vagy nappali



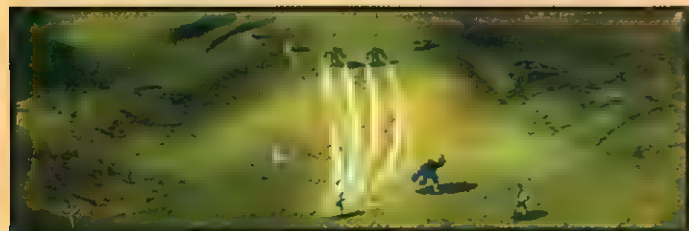
vagy, városi gerillaharcok között. Természetesen a multiplayer rész is jelentősen ki lesz majd extrázva a nagyszerű internetes játék mellett kooperatív és teamplay menüpontok közül is, választhatunk majd. Az alkotó kedvüeknek megemlítem, hogy teljes map editor is jár majd a

full verzióhoz, így teljessé téve a palettát.

Bővebb info:

<http://www.activision.com>
(Dark Reign II Official Site)

<http://www.geocities.com/TimesSquare/8575/index2.html>
(Dark Reign II Central)



Vissza az Grundra

Ha már itt a nyár, az Activision sem akar lemaradni a sportjátékok terén ezért **Tony Hawk's Pro Skater 2** nevű gördeszkás programjával készül meglepni a PC-k játékosait. A világ leghíresebb gördeszkásainak pályáin tehetjük majd próbára technikai ügyességünk, bár annak kockázata, hogy saját bőrünkre bravúroskodunk, valószínűleg majd elmarad. Nem kell aggódnunk kárpótolva leszünk ezért a hiányosságért, ugyanis külön figyelmet szentelnek az eséssel remek illusztrálására. Már látom magam előtt, amint lesznek, akik csak azt fogják gyakorolni, miként lehet a leglátványosabban kitölteni a játékosok nyakát. A játékban 1-8



játékos vehet részt, ezért akár családi társasjátékként is lehet majd vele játszani. A változatosságról a 20 féle különböző alternatív pálya, a különböző, védjeggyel ellátott márkás gördeszkák, valamint a háttérben szóló, remek hangulatú zene fog gondoskodni.



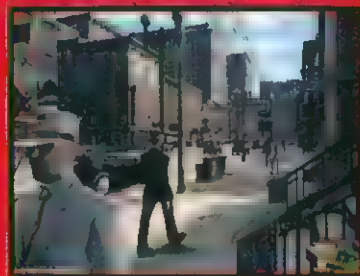
A család szent!

Az 1930-as évek alvilágába

Az 1930-as évek alvilágába lépünk a **3D Insanity 2** névre hallgató third person 3D akció játéka. A Salleri család szolgálatába állva alakíthatunk majd egyaránt akár fejvadászt, drogfutárt, tolvajt, pénzbehajtott kinek éppen mi fekszik. A játék fantasztikusan szép pre-renderelt helyszíneken fog majd játszódni, míg a 3d grafikáról a hangzatos nevű "3D Insanity 2" engine gondoskodik majd. A helyszínek között bárók, hotelek, állomások repülőterek valamint 12 mérföldnyi autóúttal rendelkező '30-as évek New York-i környéke is szerepel majd szimulált közlekedéssel és száz meg száz gyalogossal, járókelővel. Több mint 60 különféle járművet



vehetünk majd használatba a Ford T modelljén át a különféle teherautókon és autóbuszokon át a motorkerékpárokig. Természetesen a klasszikus maffia fegyverek sem hiányozhatnak majd a játékból úgy, mint a Tommy Gun, S&W Magnum, Colt, Shotgun. 20 különféle küldetés folyamán egyaránt bejárhatjuk majd Chinatown sikátorait és a félezer különböző egyéb helyszín bármelyikét. Nem kizárt, hogy ahogyan a hírnevünk nő úgy fognak majd megpróbálni elvenni tőlünk a hírtől de az is lehet, hogy bele kerülünk néha egy jó kis autós üldözésbe.



[index.html](#)

Égi áldás Angliában

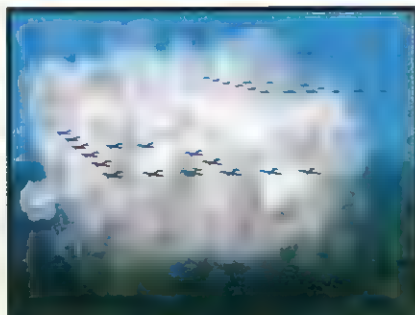
Az angliai légi csata 60. évfordulójára jelenik meg a **Battle of Britain** második világháborús repülőgép szimulátor program. A történelmi kor feldolgozásával már számtalan programban találkozhattunk, mégsem lehet semmi kivételtől valónk, mert mint köztudott, "soha ennyien, ilyen sokat, ilyen keveseknek" (ha nem pontos az idézet elnézést érte!) nem köszönhetek. A RAF egykori pilótái, akik hazaszeretettől, hősiesség helytállásból jelesre vizsgáztak, minden kétséget kizáróan megérdemlik, hogy emléküknél az utódok, minden létező eszközzel adózzanak. Csak örülhetnek ennek a szimulátor programok kedvelői, hiszen jelen esetben a Rowan/Empire Interactive fejlesztői, akiktől az utóbbi idők egyik legnagyobb sikerű szimulátorát, a MiG Alley-t is ajándékba kapták - állítanak

emléket az egykori hősöknek. A programban mintegy 1000 repülőgép, nem kevesebb, mint 800 négyzetmérföldnyi légtérben fogja felidézni az akkori eseményeket, a lehető leghitelesebben. Interaktív pilótafülkében helyet foglalva, a legnagyobb ügyességgel, és fortélyunkat elővéve kell megtagasztalnunk, miért is hangzott el annak idején Churchill szájából a fenti, (ha nem is pontos) idézet. Valamennyi egykor résztvevő géptípussal találkozhatunk, így a legendás Spitfire, Hurricane, Me109 Me110, és Ju87



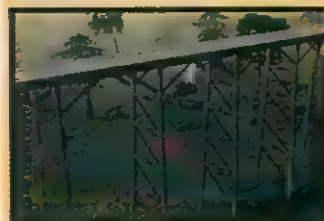
Stuka pilótájaként is becsíkozhatjuk majd az eget, de a Junkers 88, Heinkel 111, és Dornier 17 gépjárműként is kipróbálhatjuk, hogy a vadász, vagy az agyagfalamb szerepkör a hálásabb nekünk. Várhatóan az útvonalrepülések sem lesznek unalmasak, ugyanis a

nagyszerűen megvalósított felhő, és mezőgazdaságilag művelt területek látványa fogja elkápráztatni a szemünk. Fordulatokban gazdag, izgalmas játék képét vázolja elénk a fejlesztők, kíváncsian várjuk, mit sikerül megvalósítaniuk az ígéretekben.



Frontier Lands

A Vadnyugat és vasút táplálja a legendát és a történelmet Amerikában. A legjobb mérnökökkel, igazgatókkal és a legkeményebb emberekkel megnyerheted a versenyt, és elsőként kötheted össze a világ leghosszabb vasútvonalával Amerika keleti és nyugati partját. Ez a játék azonban nem csak a nyersanyagok megszerzéséről és szállításáról szól. A banditák és egyéb nehézségeken is túl kell tenned magad. Megtudhatod, milyen volt a történelemnek ebben a szakaszában vasutat építeni. Mindegyik küldetés új kihívással szembesít. A célok egy vasútvonal megépítése, mely összeköti Amerika keleti és nyugati oldalát. Az egyik küldetésben a játékosnak építeni kell egy működőképes fűrészmalmot, ami deszkákat gyárthat az építkezéshez. Ehhez favágókra van szükség, akik kivágják a fákat. Ezeket el kell szállítani a raktárba. Ha a játékos mindent jól akar csinálni, akkor ki kell szárítani a fát, hogy görbüljön meg. A rakodóvágányt is meg kell építeni, és így tovább...



THANDOR: THE INVASION

★ A játék, ami egyeduralkodásra tör...

SZEMÉLYI ISAJZOLVÁNY

Fejlesztő: Innonics
Kiadó: Planet 4
website: www.thandor.com
Megjelenés: 2000. nyár

Manapság, amikor a legnagyobb cégek időt, és pénzt nem kímélve százazreket (dollárban) költenek egy játék fejlesztésére, azt gondolná az ember, hogy egy viszonylag ismeretlen kis német cég, mint az Innonics mivel tudna előrukkolni? Mikor a Westwood a Tiberian Sun-nal, a Pumbkin Studios a Warzone 2100-al, és persze a Blizzard a Starcraft-tal, már megmutatta, hogyan kell jó stratégiai játékot készíteni. Thandor:

ben. A hét hatalom csak látszat, ugyanis az egységeik teljesen meg-egyeznek. Inkább, mint "hét szín" említhetnénk őket. A cél, egy új világot létrehozni, úgy, hogy közben a többiek el távozzanak az utunkból, vagyis leradírozzuk őket a térképről. Az, hogy gyakorlatilag csak egy népet választhatunk, ellensúlyozza az egységeink hihetetlenül nagy száma. Hatalmas újítás, hogy most már földön, vízen, és levegőben is folyik a harc, teljesen 3D-ben. Újítás még a Diplomácia is. Ennek azonban túl sok értelmét nem láttam. A légi és a vízi járművek azok, amik igazán hiányoztak a Warzone

ágyús lépegető és hajó is egyszerre. A táj teljes mértékben 3D-s. Úgy forgathatjuk, zoomolhatjuk a terepet, ahogy akarjuk, hihetetlen élményt nyújtva ezzel a játékosnak. Sőt egy legyártott épületet is mielőtt felhúznánk, tetszés szerint forgathatjuk körbe-körbe, ezzel egyedi bázisokat hozva létre. Apropos táj! A terep teljes mértékben animált, és ritka változatos. Az útban heverő sziklákat, fákat egyszerűen ledarálják tankjaink. Egyszer egy vulkán lábánál volt a bázisom, és a tűzhányóból hatalmas tűzgolyók kezdtek pusztítani a bázisom. Először csak elképedve bámultam a monitorra, aztán mikor a második

termelünk valamit, akkor a gyár ké-ményei füstölni kezdenek. Szóval ott van minden a spiccen, kivéve egy valamit. Egy nagyobb csata, vagy robbanás után a felszínen nem látszik semmi maradandó. Sehol egy kráter, sehol egy roncs. Ezt sajnos nagyon elszúrták a készítő! (vagy már az akkori környezetvédelem áll ilyen magas fokon- Sz.JVC.) Remélhetőleg a végleges verzióban azért kijavítják ezeket a hibákat. Ami igazán kiemeli ezt a játékot a többi közül, az a táj változatossága. Utunk során harcolhatunk minden fele, havas tájon, vad sivatagos terepen, zöld réteken, vulkánok övezte bérceken. Szóval a változatossággal nincs gond. A játék tartalmaz tutorial pályákat,



The Invasion ez az a program, amivel az Innonics bevési magát a real time stratégia nagykönyvébe. A Thandorban sikerült a három nagy név újítása- it, ötvözni, sőt újabbakkal kiegészíteni.

A csodálatosan renderelt intró már megadja az alaphangulatot a játékhoz. Igazi élményben lesz része azoknak a szerencsés játékosoknak, akiknek a gépében ott fityeg a legújabb hangkártya csoda, hiszen a játék természetesen a térhangzást is támogatja. A döbbenet folytatódik az intró után bejövő animált menüvel. Ilyet utoljára talán csak az Imperium Galactica-ban láttam. Aztán rá kellett döbbenjek a kétségbeesítő valóságra. A játéknak éppen a története az, ami sajnos nem tartozik az erősségei közé! Adva van ugyanis 7 nagyhatalom, akik bolygóról-bolygóra vándorolnak, két ásványkincs a Xenite, és a Tritium megszerzésének érdeké-

2100-ból, és itt végre ezek is megjelennek. A felhozatal, mint említettem igen nagy, kb.: 64 egység található a játékban. Ezek nagyon változatosak, mind földi, légi, vagy vízi járműről legyen szó! Nagyon sok épülettel is büszkélkedhet a játék. Külön gyára van a tankoknak, a könnyebb fegyverzetű járműveknek, a lépegető robotoknak, a repülőeknek, és a hajóknak. Minden fegyvernemhez külön research center tartozik, és minden gépezetre felszerelik ugyanazt a fegyvert. Így lehet az, hogy van ion

tankom lett hamu-
vá, jobbnak láttam
arrébb vonulni. A tűz és
a füst effektje nagyon jól el lett

amiken nagyon jól begyakorolhatjuk a játék minden csínját-bínját. Az irányítás egyébként nagyon egyszerű. Egy Red Alert-hez, vagy Starcraft-hoz

szokott játékos könnyedén elját-
szik vele, akár a
Tutorial kihagyá-
sával is. Külön
megkönnyíti,
vagy akár meg is
nehezítheti a
dolgunk, hogy az
épületeket nem
lehet javítani,
azok magukat
javítják meg egy
idő után. Tartal-
maz továbbá 16
campaign, és
számos single



Közeli porrá egy berakásos harc, a mérő...



Földön, vízen, levegőben minden a Thandorban

találva. Én még nem láttam ennyire élethű robbanásokat, egy ilyen játékban sem. Úgy érzem ezzel is, felad-
ták a leckét a készítő. A tűzgolyók, a rakéták mind gyönyörű kis füst csíkot húznak maguk után. Az egysé-
gek mozgásai aprólékosak, és jól animáltak. Nagyon jó hangulatot ad a játéknak, egy jól kiépített bázis. Érzem, hogy folyik az élet. A bá-
nyák hangosan, zakatolva termelik az ásványkincseket, ha építünk, vagy

player pályát is. Interneten vagy hálózaton keresztül, akár nyolc játé-
kos is nyomulhat egyszerre. Persze
modemen keresztül is lehet játszani.
Gondolom, nem kell részleteznem,
hogya egy játékos módban ilyen
élvezetes a játék, akkor
multiplayerben igazi csemegét kínál.
Gyönyörű 3D-s engine, full 3D-s real
time terep, bizony elgondolkodik az
ember. A gépigénye a kicsikének
bizony elég nagy. Egy PII Celeron



Houston, van egy kis baj...

333-as gépen, 64 MB Ram-mal, és egy jobb 3D-s kártyával viszonylag jól fut a drága. Természetesen mind a 3Dfx, és a 3D3-s kártyákat is támogatja a program.

Most a gyengébb stratégiákhoz intézem megnyugtató szavaim, hogy ők is nyugodtan belevágjanak ebbe a játékba. Lássunk mindenek előtt egy kis áttekintést az egységek között. A könnyű fegyverzetű, gyorsan mozgatható egységek csak a játék elején lesznek hasznosak, nem lehet velük csatát nyerni. Leggyengébb a Weasel jeep, ami gépfegyverrel és rakétával lett felszerelve. Aztán követi őt a rangsorban az ARV-Dingó, ami már egy páncélozott egység, és már ion ágyúval is el van látva. Ő a legerősebb a könnyű páncélatú egységek között. Jönnek a közepesen erős egységek, Tank-3 Badger nevű tankok. Szintén el lehet őket látni az összes létező fegyverrel. Így egyszerűen akár 5 fajta Tank-3 Badger-ünk is lehet. Ennek a tanknak az upgradelt verziója a Tank-5 Panther, ami páncélatában jóval erősebb társainál. Most pedig jöjjenek az igazi nagy ágyúk, a lépegetős robotok. Igazából ők a kedvenceim. Jellegzetes mozgásukat nagyon jól eltalálták! Még egy igazi Mechwarrior fanatikusként is tetszeni fog. Leggyengébb képviselőjük a WLK-1 Emu, ami ugyan páncélatában nem a legerősebb, de viszonylag gyors, és könnyen mozgatható. Közepesen erős társa a WLK-2 Orang, ez

sajnos már lomhább, de páncélatában kitartóbb! És itt a tökéletes gyilkológép, a kedvencem, a WLK-3 Gorilla. Iszonyatosan erős, és hihetetlenül sok rakétát lő ki egyszerre. Egy ilyen egységgel akár három Emu-t is likvidálhatunk. A repülő egységek is hasonló módon vannak rangsorolva. Leggyengébb a GLD-1 Mosquito, ezt követi egy erősebb páncélatú repülő a GLD-2 Dragonfly. A pálmát itt is a harmadik fejlesztés, a GLD-3 Hornet viszi. Nagyon jó ötlet, hogy vannak a játékban kisebb, de nem irányítható repülő. Ilyen a Red Alert-ből már ismert Spy plane, amit itt az SP Crow nevet viseli. Van továbbá két bombázó a B-12 Hawk és a nála brutálisabb B-12 Eagle. Nagyon jó, hogy akár kombinálhatunk is. Egyszerre küldjük

rangsorolva. Akkor itt van néhány tipp, a kevésbé képzeteknek. Először is mindenek előtt a védelemre kell összpontosítani. Építsünk fel minél több őrtornyot a bázisunk védelmére. Ez azért kell, hogy az elején ne daráljon le minket az ellenség. Kisebb, erős, és gyorsan mozgatható egységeket gyártunk kezdetekben, amik az őrtornyok segítségére lesznek. Innentől gyűjtögetssünk és álljunk rá az erősebb egységek kifejlesztésére. Ha van elég pénzünk, akkor különböző épületeket, vagy az egységek armory-ját is upgradolhatjuk. Néhány erősebb őrtoronyral és egységgel, könnyű szerrrel védhetjük a bázisunkat. Persze nem mindegy, hogy milyen nehézségi szintre állítottuk a gépet. Egyébként, hozzá kell tennem, hogy az AI néha igen bután tud viselkedni. Volt hogy egyszerűen nem tudta eldönteni, hogy merre menjen, és csak egy helyben toporzékol. Na szóval, mivel már elegendő pénzzel rendelkezünk, rá állhatunk igazán nagy dolgok, mint a repülőgépek, vagy hajók kifejlesztésére. Támadáshoz soha ne használjuk a védelemre szánt egységeket, hiszen egy sikertelen összetűzés után a gép csúnyán kontrázhat, és akkor búcsút mondhatunk órákig dajkált bázisunknak. Bizony, hiszen, ha tényleg mindent ki akarunk fejleszteni, akkor a tiszta játékidő egy

mindig ilyen könnyen jön össze a dolog. Ha nagyon nehézre állítjuk a nehézségi szintet, akkor a gép már nagyon bedurvul, és erős egységekkel már hamar elkezd támadni a bázisod. Nem árt, nem csak egy fajta (leghatásosabb a rakétás és a lézeres), hanem több őrtornyot is felállítani. Előre a lézeres és ion ágyúkat érdemes felsorakoztatni, aztán egy újabb sor rakétás egységet és Turratokat kell felállítani. Hatásos még a lángszóró is. A bányákkal nem lesz gond, hiszen maguktól termelik a kifogyhatatlan nedűt, arra viszont figyeljünk, hogy egy bányatelepre akár több bányát is felhúzhathatunk. Idővel, ha sok pénzünk lesz, azt el is kell raktározni. Nem árt tehát mind a két bányatípushoz silókat építeni. Sajnos nincs a játékban MCV (Move Construction Vehicle), így előfordult, hogy a C&C-hez hasonló egymás utáni silópakolgatással jutottam el egy másik körzetbe. Nagyon nagy bosszúság, hogy a kinkeservesen felépített siló konvoj pár másodperc alatt a földet lett egyenlővé, hálá a gép éppen támadó egységeinek. Nem árt tehát egy ilyen akciót erősebb egységekkel megvé-



Na, ez a típus mindenki-ig-mindenkire formációt



Na, ez a típus mindenki-ig-mindenkire formációt

el az SP Crowt és a B-12-es bombázót, így ha valamit felfedezett a Spy plane-ünk, azt nyomban le is bombázza a B-12-es. A vízi egységekről főleg beszélni, hiszen a tankokhoz hasonlóan vannak ők is

pályán, akár 3-4 órát is igénybe vehet! Egy támadásnál figyeljünk oda, hogy minél több kombót vigyünk be a gépnek, mielőtt megtámadnánk. Itt egy példa:

– Gondosan összeállított kis sereg, óvatosan meghúzódik egy hegy lábánál. Bázisomról már elindítottam a nukleáris rakétát, és a bombázóm is a gép felé tart. Hatalmas robbanások és zűrzavar. Ekkor előbújik az eddig, rejtékhelyén lapuló seregem, és ledarálja a szerencsétlent. Persze nem

delmezni. Érdemes csoportokra osztani a támadó erőket, így több célpontra lehet összpontosítani egyszerűen. Egy csoportban 12 egység fér el. Összesen nyolc csoportot lehet létrehozni, ami összesen 96 egységet jelent. Ennyi persze fölösleges. Nagyon jó pofa, hogy minden csoportnak külön kis ikonja van. Ezzel a taktikázás kezelhetősége is egyszerűvé tették. A csoportok kijelölését a Ctrl + egy számmal adhatjuk meg. Nahát! Ilyen izgalmas dolgokat ígér a Thandor. Úgy érzem nagyon jó kis játékot sikerült összehoznia az Innonics-nak. Csak azt a fránya krátert, és a történetet sajnálom. Egy biztos, ha kiadják, foglalkozunk még vele pár oldalal! (majd még beszélünk erről)

Zárószóként csak annyit, hogy mindenkinek ajánlom a programot. Reméljük, mire ezt a cikket olvassátok, már meg is jelent. Bátran kijelentem, hogy a kisebb hibái ellenére (amik orvosolhatók) a 3D-s real time stratégia legújabb királyát köszönhetjük a trónon.

Bari



MDK2

★ **Rettenthetetlen kommandó: a hatlábú kutya, a tökkelütött tudós, és a takarító**

ISZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Interplay
website: www.mdk2.com
Minimum konfiguráció: P200, 16MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 32MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3DFX
Multiplayer: -

Ismét eljött a gyilkolás, a halál, és az öldöklés ideje. Na nem mintha eddig nélkülöznünk kellett volna az ilyen típusú élvezeteket, csak hát egész egyszerűen ezt jelenti a cím Murder Death Kill. Bizony egy nagy mézárásra készülhetünk fel, de még milyenre! Egy olyan játékot kapunk, ami nem csak hogy akcióban dús, de legalább ugyanannyira poénos is. Egy kicsit amolyan Superman-paródia az egész, amit egyébként ki is hangsúlyoztak azzal, hogy a játék elején az előzményeket egy képregény füzetből ismerhetjük meg. A képregény lapjai tulajdonképpen azt mesélik el, mi történt az eredeti MDK-ban.

Az előző rész tartalmából

A főszereplő ugyebár Kurt Hectic, aki soha nem akart szuperhős lenni: ő csupán egy takarítói állásra jelentkezett. A meló nyugisnak látszott, s még a fizetés is tűrhető volt. Csak hát azt nem tudhatta, hogy Doktor Hawkins mellett senkinek nem lehet nyugodt élete. A hőbortos lángelme mindenképpen valami nagy szolgálatot akart tenni a tudománynak, s minthogy nem állhatta a tudóstársai gúnyplódásait, úgy döntött, inkább félrevonul az ürbe, és ott fedez fel valamit. A doki azonban – szokásához híven – az ürben sem kísérletezett ki semmit. Az egyetlen értékelhető sikere Max megalkotása volt: egy hatlábú csodakutyát szerkesztett, és sikerült mesterséges intelligenciával is felruházni. Az "Intelli-

gencia" felvette a doki által kifejlesztett (amúgy még csak le sem tesztelt) különleges gumiöltözetet, melynek karjára egy géppuska volt szerelve, és azután szó szerint fejest ugrott az űgybe. Az öltözet szalagemyőjével le kellett ereszkednie a Föld atmoszférájába, s valamennyi bányatelepet fel kellett kutatnia, hogy az óriás-gépek pilótafülkéiből kifüstölje a sofőröket. Kurt volt a Föld utolsó reménye. És lám Kurt nem okozott csalódást! Miután leállította a gigantikus láncfalpasokat, végzett az idegenek főnökével is, a hódító terv öröki kiagyalojával, Gunter Gluttal – jöllehet a munkába kicsit Max is besegített. Ekkor úgy tűnt, minden visszaáll a régi kerékvágásba: az idegenek ellúntak a Föld színeről.



gencia" ez esetben annyit jelent, hogy amikor Max öntudatra ébredt, nem az volt az első dolga, hogy a dokit megölje, és nem forgatott világuralmi terveket a fejében. (Habár ez utóbbiban azért nem lehetünk teljesen biztosak.) Telt-múlt az idő, s hamarabb, mint azt bárki is várta volna, a tudósunk egy "szerencsés" esemény folytán – mégis csak bizonyíthatta rátermettségét. Fortélmis idegen lények felbukkanása szolgáltatta az alkalmat: egy másik dimenzióból jöttek a különös teremtmények, akik láncfalpakon görögő, hatalmas bányatelepeikkel rögtön hozzá is fogtak a Föld módszeres ki-szákmányolásába. Az útjukba kerülő városokat egyszerűen letarolták. Az emberek tehetetlenek voltak az idegekkel szemben. A "Jim Dandy" űrállomás lakói ekkor érezték: rajtuk a sor. Na jó, egészen pontosan a doki érezte, hogy Kurt-on van a sor. A szerencsétlen alkalmazott – mit tehetett

Legalábbis egy darabig így tűnt. Úgy néhány másodpercig. A hódítók természetesen csak addig maradtak nyugton, míg el nem készült a játék folytatása. Kurt csak egy csatát nyert meg, és nem a háborút. Mintha egy szálaszálalat se tett volna keresztre: a második rész ott folytatódik, ahol legutóbb abbamaradt. Hőselink még meg sem isszák az előző sikerekre a pezsgőt, amikor az űrállomás fedélzeti számítógépe újabb veszélyt jelez. Egy újabb bányá bukkan fel, ami már hozzá is látott Edmonton elsöpréséhez...

Az MDK Igazi mérföldkő volt a 3D-s akciójátékok történelmében: az első alkalom volt, hogy szűk folyosók és erősen behatárolt helyszínek helyett kiterjedt, nyílt terepen lehetett lövöldözni. Mellesleg azóta sem akadt túl sok követője, hiszen a jól belátható, mindenféle ködösítéstől mentes terep még manapság is kisebb technikai bravúrának számít. Három évvel ez-

előtt, amikor még a 3D-s kártyák még csak hírből ismerték, még inkább az volt. Ráadásul a szépen textúrázott bányavárosokat roppant sebesen rajzolta ki a gép, és meglepő módon még csak képréssítési problémák sem voltak. Szó szerint csodát vittek véghez az alkotók.

A folytatás

Amikor hallottam, hogy készül a folytatás, reméltem, hogy a csodát most megismétlik. A tény, hogy maximálisan elégedett vagyok a folytatással, tulajdonképpen már minősíti is a végeredményt. Nagyon hálásak lehetünk, hogy a játékot elsősorban Dreamcastra fejlesztették, mert a Sega-féle 128 bites konzol kifejezetten a gyönyörű textúráiról híres. Talán még a Quake III sem dolgozik olyan rengeteg textúrával, mint ez a játék. Azért pedig külön hálásak lehetünk, hogy nem csak egy "emulált" Dreamcast-verziót kapunk. Az engine ezúttal is nagyon korrektül meg van írva, úgy hogy bár monumentális a grafika, mégis széleseben kezeli a játék.

Miután a képregény végiglapozódott, és a rajzolt figurák átmosódnak 3D-ba, az elején nagyon úgy tűnik, hogy minden maradt a régi. Kurt egy sajátos műgrást hajt végre a bázis egyik szilipjétől, majd miután kikerültettük a bányatelep lézereit és célkövetős rakétáit, szilárd talajt érezvén a lábunk alatt – a doki egy rövid oktatását követően – a régi fegyvereinket a már ismert metódusokkal vethetjük be. Egyrészt van a géppuskánk, amibe néhol erősebb löszert találhatunk, másrészt a Space-szel felcsatolhatjuk a fegyvert a sisakunkra, mire "belső nézetből" mesterlövészkedhetünk. Amikor a mesterlövész nézetében vagyunk, a távcső válik aktívvá, tehát mozogni nem lehet, csak oldalazva menekülhetünk el az ellenség lövése elől. Rögtön hozzáteszem: ez utóbbi nagyon fontos! Csakúgy mint a géppuskához, ehhez a fegyverhez is felszedhető más löszér is. Hogy milyen muníció található a terepen, az egyben a követendő stratégiára is utal. Ha például az ívelhető, ún. "mörtár" lövedékkel találkozunk, azt valahova be kell pottyantatnunk, s úgy robbantathatunk. Igaz, hogy robbantáshoz felveshetünk kézigránátokat is, de ezzel a speckó lövedékkel sokkal távolabbra lehet potyogtatni. Egy másik lehetőség, ha pattogó lövedékre bukkanunk: ez esetben falak mögé lehetünk bepontonosan – mintegy mandínerre játszva.



Az ajtók nyitására vibráló kék labdákat kell eltalálnunk – illetve ugyanilyeneket kell becéloznunk a ventilátoroknál is. Szó szerint labdákat, mert néhol még pattognak is. Az ilyen részek aztán igazán idegesítőek, hiszen csak a mesterlövészpuskával aktiválhatjuk őket. Ha valaki nem ismerné az előző részt: a felfelé fűvő ventilátorokkal repülni tudunk. Az ejtőernyőket kitérve (duplán kell ugrani) mintegy lítettént használhatjuk őket.

Ahogy az már egy akciójátéknál elvárható, a löfegyvereken kívül vannak még egyéb tárgyak is. A már említett kézikiránatókon kívül találhatunk például figyelemelterelő bábúkat: az ostoba idegeneket könnyű megtéveszteni ilyesmivel. Vagy az álcázó berendezés is roppant hasznos, mellyel teljesen láthatatlanná válhatunk. Persze az ilyen jópofaságok csak ideiglenesen működnek – sajnos.

Kurtot irányítva tehát eleinte úgy tűnik, a játék teljes mértékben az MDK1 által bejáratott úton halad tovább. (Leszámítva, hogy az egérrel célzunk, mely amúgy feltétlenül előnyre vált a játéknak! Az irányítás minden Quake-rajongónak ideális.) Az első pálya végén azonban meglepő fordulat következik. Hiába lövük ki, majd semmisítjük meg a bányatelep irányítóját, hősünk alulmarad a küzdelemben. Amikor épp a dokival próbál

kapcsolatba lépni, egy óriási kéz bukkan fel mögötte, mely úgy pöcköli el őt, mintha csak egy cigarettacsikk volna.

Miután az ezupérhős ilyenén mód fogságba esik, Doktor Hawkins kénytelen bevetni a "tartalékot": Max-et. A hatlábú kutya ezúttal nem csupán egy epizódszereplő! Neki kell Kurt helyett áthajóznia abba az idegen hajóba, ami időközben megzavarja a rádióadást. Max első pályája egy rendhagyó dologgal kezdődik: mivel a doki elveszté az irányítást a rakétája fölött, magának kell átirányítania egy aszteroida mezején – pontosabban nekünk. Max végül nagyon hatásos "belépővel" landol az idegenek hajóján, s az általa leszállópályának kinevezett részen rögtön le is vadászik néhány csúcstel. A mulatságos köztétél után a doki rádión ismerteti a kutya irányításának az alapfogásait, amire nem árt odafigyelni. Max szereplése ugyanis nem csupán egy hangulati adalék: a hat lábának köszönhetően teljesen más taktikát kell vele követni, mint Kurttal. Max az abszolút tüzerjót képviseli: amikor mind a négy mancsában egy UZI-t tart, nincs az a hadsereg, ami megállíthatná. Kár, hogy az extra fegyverekben – legyen szó géppisztolyról, shotgunról, lézerstukkerről vagy rakétavetőről – véges a muníció, s amúgy csupán egy nehézkesen utánfutó pisztollyal rendelkezünk. Max-szel kell a legkevésbébbet gondolkodni: ha problémába ütközünk, mindig ott a szükséges eszköz a kezünkben: a fegyverünk. Nem találunk kiutat? Hát szét kell löni valamelyik ajtót, vagy ha azt nem lehet, akkor egy szellőző rácstól. Minthogy neki nincs "munkaruhája", ejtőernyője sincs. Igaz, repülni azért mégis csak tudunk, mert viszont ő felszedhet néha egy Jetpacket. A jetpack ugyan nagyon hamar kimerül, de ahol szükség van rá, ott általában töltőállomás is van. A "benzinkutak" bugyborékoló tartályok formájában mutatkoznak, s elég csak a közelükbe menni. Max mindjárt tankolni kezd.

Hogy ne legyen elég a jóból, Shwang – merthogy így hívják az óriási kéz tulajdonosát – végül Maxet is elkapja, úgyhogy még maga a doki is kénytelen kivenni a részét a kalandból.

Számomra a szürke eminenciás előlépése okozta a legnagyobb örömet, mert az ő pályái talán a legmulatságosabbak. A dolog arról szól, hogy tudós barátunk alapvetően pacifista beállítottságú, úgyhogy amikor megtámadják a hajóját, ott áll üres kézzel a betolakodókkal szemben. Csupán egy rövid "katonai kiképzésre" van idő, ami úgy fest, hogy a hajó konyhájában termünk, s magunkhoz vehetjük féltelmetes fegyverünket: a kenyérpírtót, és a hozzá dukáló muníciót. A doki irányítása a legbonyolultabb, hiszen vele komoly intellektuális munkát kell végeznünk.

Feltalálni a helyes utat, illetve összeállítani a szükséges tárgyakat, hogy

szíthetünk például pírítót. Külön felhívnom a figyelmet, hogy néha külön kell használni a tárgyakat. Olyankor a kiválasztás gombját még egyszer meg kell nyomni a tárgyon – például így ehetjük meg az elkészült pírítót.

Kár, hogy a pírítós nem ad energiát. Ha betérünk a hallba, arra is rájöhettünk, hogy a forró pírítós még csak az ellenségben sem tesz kárt. Akkor mire használható? Erről majd később. Előbb valami mást kell feltalálni. A legnagyszerűbben talán a klotyón lehet elmélkedni, ezért be is irányozzuk a mosdót. Hősünk könnyít magán, meghozza elég rendszeren: néhány cső kiszakad a falból, és a készszárító is leesik. És ekkor jön az isteni szikra: a csövekből és készszárítóból egy ventilátort rakni össze.

Már csak ragasztószalag kell hozzá, amit a hídon meg is találunk, és mehetünk kifutni az idegenek.



kat úgy tudunk, ha társítjuk a jobb és a bal

hallban aztán úgy kell futni az idegeneket, hogy megelessük a hűsítő növényünket. A kiadós ebédet a kedvenc még meg is halálja, s feltölti plutóniummal a pírítónkat. Ezzel pedig már valóban egy komoly fegyver van a kezünkben – hát erre jó a pírítós.

Igen szóval, a tárgyakat



kezünkben lévő tárgyakat. Ebből kifolyólag két tárgylistát van, melyeket fel kell lépkeztetnünk, s külön gomb tartozik a jobb és a bal kézhez – a kiválasztott tárgyaknál karok jelennek meg. Ha a két tárgy "összeillik" egymással, vagy legalábbis valami értelmeset alkotnak, a doki a tűzgomb lenyomását követően cselekszik: a süttőt és a kenyéret társítva így ké-

A dokival már inkább kalandjátékhoz áll közel a cselekmény, ezért áll ő a legközelebb a szívhöz. Logikus módon ő az akcióhoz abszolút béna, még arra is képtelen, hogy felhúzza magát a falakon. Amennyiben esetenként mégis muszáj akcióhőssé válnia, hát akkor Dr. "Jekyll" Hawkinsnak át kell vennie Mr. Hyde-dá. A folyamathoz csupán egy kis plutónium-kottélra van

Rokon lelkek

Shadowman

A horrorisztikus hangvételű Shadowmanben szép nagy terepeket járhatunk be, és sokat kell gyilkolnunk, de – csakúgy mint az MDK 2-ben – nem ez utóbbin van a hangsúly. A játék egy komolyabb darab, főként a nagyságát tekintve. (Id. 576 '99/10 – 92%)

Rayman 2

A Rayman 2 inkább a szépségével áll közel az MDK2-höz, mintsem a témájával, hiszen egy mesevilágba kalauzolja a játékost. A meghatározhatatlan fajú Raymannel hasonlóan sokat kell mászkálni és ugrabugrálni. (Id. 576 '99/11 – 96%)

szükség: felhőrpintve néhány másodpercig egy igazi szörnyeteggé válhat. Érdekes módon az MDK 2-t már nem a Shiny fejlesztette, ami főként azért lepett meg, mert nem csak a játékmenet mutat nagy fejlődést, de a sztorit tarkító ökörségek is jócskán felülmúlják az elődöt. Képzelnék el a következő helyzetet: a doki hatalmasat rötytyint a mellékhelyiségben, ami szemlélatomást fontos mozzanata a kalandnak, hiszen – mint már említettem – ennek révén néhány fontos eszközzel gazdagodunk. Szépen mennénk is velük az utunkra, ám a második ajtaja zárva marad. A számítógép megszólal a tőle megszokott kimért hangon:



– Nem felejtett el valamit, doktor?
Hőszünk gondolkodóba esik:
– Hm. Felhúztam a zípzárat, nemde?
– Mossa meg a kezét, doktor! – hangzik a válasz...
De már csak a doki fegyvere is észveszejtő. Az atomizált pirtósba többféle lőszer tárazható: a baguette-

eket rakétává minősíthetjük át, a cipőket pedig aknaként hasznosíthatjuk. És a hülyeségek a "komolyabb" szereplőknél is folytatódhatnak. Egy ízben Kurttal egy kivilágított színpadra tévedünk, s a közönség unszol: "Tancoji!" Nincs mit tenni: ide-oda kell rakosgatnunk a lábunkat a zenére, hogy a szörnyetegek végül megunják a műsort, és leugráljanak a karzatról.

A szereposztás

A játék összesen 10 jókora szintből áll. Az elsőn még hamar végigrohanhatunk, de a későbbiekben már minden körzetben – amiből általában úgy 10 van helyszínenként – meg kell szenvednünk. A Bioware a lehető legjobban folytatta a Shiny által megkezdett vonalat: a jót megtartotta a régi játékból, de nem erőltette túlságosan. Legutóbb egy kissé egyformák voltak a küldetések, ellenben most minden szint tartogat valami újat – elvégre még a szereplők is változnak. Körtől van ugyebár a labda lövészet kombinálva a ventilátorok... Kurt Max szel a min-

dent szellőzni taktika némi Jetpack-ezéssel kiegészülve, és végül a dokinál pedig a feltalálás móka. Arról meg még nem is szóltam, hogy rövid időre meg Dr. Hawkins díszhalát is irányítanunk kell... Extra élvezet, hogy az utolsó pályán magunk választhatjuk meg, hogy kinek a szerepében

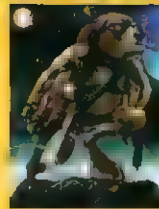


Semmi gáz, nálam van már a szívszalag!

kíváncunk a végjátékban részt venni, s ennek megfelelően alakulnak majd az MDK2 képregény utolsó képkockái.

Amúgy már csak az is jópofa, hogy a bonuszok is szereplőként mások. Kurt, ahogy megszokhattuk egy kis kajával tudja visszaállítani az erejét, a robotkutyába

M(ax).D(oc).K(urt).



Max

Max, a mogorva hatlábú kutya Dr. Hawkins különleges teremtménye. A doki unatkozott az űrben, s ezért fabrikálta magának a háziállatot. Eredetileg nagyon kedves, sőt félenk eb volt, de amikor látta, hogy az "örvénylovasok" miként pusztítják el a Földet, egy sajátos vagány stílust erőltetett magára. Max egyedülálló tulajdonsága, hogy egyszerre négy fegyverrel tud tüzelni, na és egy kutyától az is elég meglepő szokás, hogy rászokott a szivarozásra. Új image-éhez szorosan hozzá tartozik a füstölő havannai.



Dr. Fluke Hawkins

Dr. Hawkins az atomkor legnagyobb feltalálója – csak az a baj, hogy ezt rajta kívül senki sem veszi észre. Mellozottságában elkeseredett tette szánta magát: egy űrbázisba költözött, s úgy határozott, addig nem jön le onnan, míg nem alkotott valami igazán nagyot. A csillagrendszereket átszelő örvények felfedezése, melyeken pillanatok alatt fényéveket lehet utazni, úgy tűnt, meg hozza számára az elismerést. A felfedezés körül ováció azonban elmaradt, lévén hogy az örvényeken keresztül ünnepontó idegenek érkeztek.



Kurt Hectic

Kurt ugyebár a régi főhős az első részből. Ő az, aki szerencsétlenségére a "Jim Dandy" egyfős legénységét alkotja, úgyhogy mint mindenek, kénytelen volt a kapitány parancsának eleget tenni: felöltötte a szuperhős jelmezt és szembeszállt az "örvénylovas" idegenekkel. (Sok választása nem volt, mert Max-nek túl sok lába volt a ruhához, a doki pedig allergiás a műgumira.) Kurtnek két "útokartyaja" van: a dupla funkciós fegyvere, amit mesterlövészpuskaként is használhat, és a különleges ejtőernyője a magasságok leküzdéséhez.

elemek valók, míg Dr. Hawkins üdítőitalt tudja felfrissíteni magát – a doki mellel tartálékolhatja a frissítőt. Az ellenségek formatervezése sem mindennapi, és nem csak a főelleneségeké. A régi ellenfelek ellen a régi taktika ajánlott: ha sokan vannak, először mindig a gócpontot, vagyis a fészket kell felszámolni. Az újfajta idegenekhez viszont újfajta viselkedési formulák tartoznak, és ez kihatással van az ellenük bevetendő taktikára. A nagy hűslornyok például célkövető sugarakkal lödöznek, úgyhogy vagy folyamatosan oldalaznunk kell, vagy – és ez a biztonságosabb – fedezék mögül kell kilóvöldöznünk. A legkellemetlenebbek a grunok. Ezekről a szkatfanderes lényekről azt kell tudni, hogy sérthetetlenek: ha le is lövük őket, egy idő után feltámadnak. Csúpnál egy hathatós módszer van ellenük: ha szellőzőjük a szkatfanderük sisakját, mert az atmoszféra roppant kellemetlen hatással van rájuk. Ehhez viszont mesterlövész módba kell kapcsolnunk, s így nehéz eltalálni a rohangászó alakokat. Az pedig már végképp nagy kiszúrás, amikor ezek a szörnyek még álcázást is használnak.

Művészi kivitelezés

Az MDK 2-ben nagyon tudtam értékelni, hogy nem egy nehéz játék. Nem az állandó meghalásokkal, hanem a megoldások keresésével töltjük az időnket – persze aki akarja, az felfokozhatja a nehézségi szintet. Ez egyébként a Dreamcast verzióknál nem így van: ott egy nehézségi szint van, és az ráadásul elég kemény. A PC-s változat annyiban is jobb a konzolos verzióknál, hogy bárhol lehet menteni (a memóriakártya tárcapaci-

tása miatt Dreamcaston zónánként ment a program).

Végül is a PC-s MDK 2 – néhány kevésbé tetszetős ámyékeffektust leszámítva – teljesen azonos a konzolossal, s azt mindkettőről el lehet mondani, hogy rendkívül művészi alkotás. A grafikai engine nem csak hogy rengeteg textúrát kezel, de az is jelentős érdeme, hogy menet közben is változhat a terep. Kurt az egyik pályán követi Shwagot a saját bolygójára is, ahol nem csak hogy egy forgalmas városban gyönyörködhetünk, de Shwang hajója folyamatosan azon mesterkedik, hogy kirobantsa alólunk a gyalogutat. A művészi kivitelezés továbbá az audiora is igaz. A zenék úgy változnak, ahogy pürösödik az akció – vagy ha a zajokra kell figyelni, hát teljesen abba is marad. Summa summarum szép, jó és izgalmas játék az MDK 2, és ennél több dicséret talán nem is kell neki.

V.Z.

külső/belbelső

LATVANYOSSAG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

A nagyszerű előd még nagyszerűbb utóda

végítélet

94%

DEUS EX

★ **En, az Isten...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ion Storm
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.deusex.com
Minimum konfiguráció: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 333, 128MB RAM
3D gyorsító: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

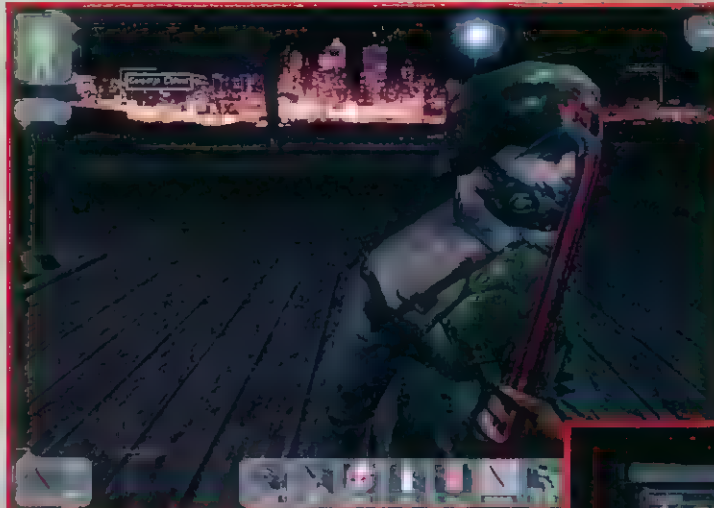
Van-e olyan ember közöttünk, aki ne szeretett volna csak egyszer kibújni a saját bőréből, és valaki más személy testében eltölteni egy kis időt. Azoknak, akiknek volt szerencséje kipróbálni annak idején a Blade Runnert, azt hiszem egy korszakalkotó élményben lehetett része. Képzeljétek el, milyen lehet az, amikor fogunk egy kis Blade Runnert, aztán ebbe belekeverünk egy kis Syndicate-et, ehhez teszünk egy kis System Shock-ot és Thief-et, majd az ebből kialakult masszába belecsöp-penve, ott is találjuk magunkat a Deus Ex kissé sötét, kissé cyber világában. A számítógépes játékok ezen válfaját, amit a Deus-Ex hivatott képviselni, én valamikor még a nyolcvanas évek végén a Syndicate és a Syndicate Wars játékoknál kezdtem el megszeretni. Sosem felejttem el azokat a túlfűtött téli estéket, amikor a barátaimmal, az akkor még nagy befutónak számító Amiga előtt ülve, éjszakákon át faltuk a Bullfrog csodálatos programjának (Syndicate) küldetéseit. Erre aztán a jóval később, már PC-n, Westwood-os kivitelben megjelenő, Blade Runner varázslatos hangulata tette fel a koronát. A Deus-Ex egy igazi gyöngyszemmé válhat a cyberakció kedvelőinek körében. Végre megint elmerülhetünk a

titkos-ügynökök nem éppen hétköznapi, és akciódús életében, miközben megannyi akció és végrehajtandó feladat mellett, komoly mennyiségű izgalomban is részünk lesz. Ez a program hihetetlenül jól ötvözi az FPS-ek akcióját az RPG-vel, és a kalandjátékok összes izgalmaival.

A program, a nem túl távoli jövőben játszódik. JC Denton a UNATCO

x mennyiségű úgynevezett "skill" pontot, amit eme tizenegy kategórián belül lehet majd felosztani a fegyverkezeléstől, a különböző elektronikai berendezések használatán át, egészen a belénk épített műtyűrök minél megfelelőbb alkalmazá-

társági ajtók kódjainak feltörésére, vagy a kamerák teljes kikapcsolására, de akár a kisebb biztonsági rendszerek teljes hatástalanítására is. Mesterszintű tudással bármilyen számítógéprendszert meghackelhetünk, amely brutális orrfricskát jelenthet ellenfeleinket, amikor ellenük fordítjuk mondjuk az automata ágyúkat. Nagyszerű látvány, amint a kamerákon át figyeljük az örök közeledését, majd a megfelelő pillanatban, mint valami távirányítású géppuskát használva, az automata ágyúk mindenkit a más-világra kényszerítenek a folyosón. Emberünk testi életenergiáján kívül még biotech energiával is rendelkezik,



Hőpéz, becsúszni, nem warium négyöt (öml....?)

különleges ügynökének személyében kell különböző feladatokat végrehajtunk, miközben végigjárhatjuk, New York, Párizs, na és persze a cyber környezetbe remekül illeszkedő Hong-Kong utcáit. A grafikáról, a már ismert Unreal-elégé feltúrozott engine-jeg gondoskodik majd. A zenét ugyahaz az Alexander Brandon, és Michael van Den Bos követte el, akik annak idején az Unreal szuper muzsikáját írták. Sajnos a történetről nem tudok túl sokat leírni, merthogy arról még nem adtak ki bővebb információt. Nagyszerű, a saját engine-nel renderelt filmszerű jelenetek vannak a játékokban, profi színészek hangjával aláfestve. Jónéhány helyen van választási lehetőségünk, ezzel is fokozva a kalandjáték jellegét. Néhol mi választhatjuk meg a felszerelésünket, sőt még a küldetést, és annak jellegét is. Máshol nekünk kell majd választanunk a különböző lehetőségek közül, és így akár el is ágazhat majd a történet. Több száz NPC, és megszámlálhatatlan mennyiségű járókelő színesíti a történetet, éppen ezért ajánlott hozzá egy jó 3d gyorsító. A változatos játék, számtalan újdonsággal van megtűzdelve. Emberünk az RPG szabályainak megfelelően a nulláról indul, amihez képest, tizenegy különféle kategóriában tudunk fejlődni. Kategóriánként négy szintet érhetünk el, úgy, mint: az (alap) képzetlen, képzett, jólképzett, és mesterszintű. Minden küldetés közben (attól függően, hogy milyen gyorsan és hatáson oldjuk meg a feladatokat), kapunk

sáig. Igen, természetesen vannak implantok is az ügynökökben úgy, mint az automatikus barát-ellenesség felismerő rendszer, szervomotorok a karokban és a lábokban, na és persze speciális testpáncélozók, éjjellátó berendezések stb, stb... Természetesen ezekkel a játékok elején még nem rendelkezünk, csak a fejlődésünkkel együtt fogjuk megkapni az idők folyamán. Képzettségünk különböző szakaszaiban az alapszintől egészen a mesterszintig lehetőségünk van a legteljesebb szintű karakterformálásra. Elektronikai alapszinten csak a terminálokon való hír, és hirdetésolvastást tudja az ügynökünk, míg képzetlen már a kisebb komputerek, és biztonsági konzolok feltörése fog olajozottabban menni. Ekkor, ha még a kódot és a belépő jelszót sem tudjuk, lehetőség van az "icebreaker" (jég-törő) használatára, amely nem más, mint egy kis elektromos számítógép hackelő szerkezet. Persze ezeket csak alapszinten érdemes majd használni, mert itt, ha sikerül is betörnünk, akkor egy kis számláló mutatja majd az időt, ami a rendszernek ahhoz kell, hogy felfedezzen. Ilyenkor, aztán ha nem lépünk ki időben, bizony nagy meglepetésben lesz részünk. Ha elérjük a jólképzett szintet, már képesek leszünk a biz-



Hirtelen egy fő ügynök hirtelen... (Bemutató)

amely a testünk implantjainak működését hivatott ellátni. Ha sérülünk, ugyanúgy szükségünk lesz majd ennek is a feltöltésére, különben a berendezések nem fognak működni. Előfordulhat, hogy egy alkalmatlan pillanatban nem leszünk képesek kezünk remegése miatt pontosan célzni, vagy éppen egy sötét szobában éjjellátó szemünket használva meglesni a villanykapcsolót. Testi, és bioenergiánkat a néhol fellelhető medibotok és repairbotok mellett az energiátalok, és medipackok felhasználásával tölthetjük. Ugyanezek a medibotok azok, akik a különböző testi implantokkal majd felszerelnek minket. Ezek az implantok is fejleszthetőek lesznek négy lépésben, az alaptól egészen a félkiborg szintig. A különböző képességek megtanulására igen nagy szükségünk lesz majd a játék folyamán. Egy ajtót kinyitásához például, háromféleképpen is hozzáláthatunk. Használhatunk nanotechnológiás kulcsot, amely a zár atomjaiba beépülve, és azokat átren-



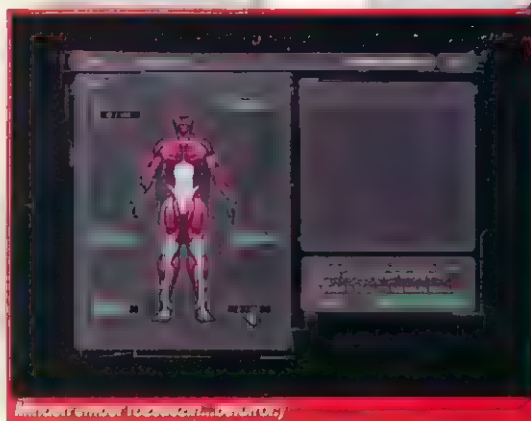


vagy a cognac, nagyon jól lehet az elvesztett életpontokat tölteni, csak az a baj, hogy néhány másodpercig ezután kólyagos lesz az ügynökünk. A feladataink megoldásához jó néhány helyen szükség lesz majd azokra a tárgyakra, amelyeket a pályákon elszórva (vagy

elrejtve) gyűjtögethetünk össze. Kódokat kell megtalálnunk, hogy azzal számítógépekbe betörve kinyithassuk a lezárt biztonsági ajtókat, vagy kikapcsolhassuk a minket eláruló biztonsági kamerákat. Meg kell tanulnunk a robbanószerkezetek használatát is. Vannak hagyományos, és mérgező gázokat kibocsátó aknák, TNT, és plasztik robbanószerkezetek, amelyek használatával, esetlegesen hatástalanításával létfontosságú, hogy tisztában legyünk! Egyes tárgyakat pont úgy gyűjtögetünk be, hogy azokat, ellenünk próbálják használni. A játékban található összetett tréning menüben lépésről lépésre megtanítanak minket minden egyes hasznos tudnivalóra, a fegyverforgatástól, egészen a speciális test-test elleni harcig. A leírás elején ugyebár említettem a Thief-et is. Nos ez azért van, mert egy óriási újítása a játéknak, hogy mint a Thief-ben, itt is a lopakodás, és a rejtőzködés mesterének illik lennünk. Ahhoz, hogy a küldetéseinket megfelelően végrehajtsuk,

pás a feszítővassal, vagy bénítás a sokkolóval, és az ő, máris hang nélkül összecsuplik. De ez még önmagában nem elég, merthogy el is kell tüntetnünk a testeket az útból. Ha ugyanis észreveszik azokat, akkor bizony azonnal a keresésünkre indulnak és bekapcsolják a riasztót is. Nosza, hopp! felkapjuk a vállunkra a "csomagot", és azt egy sötét sarokban, vagy épp egy használaton kívüli irodában felejtve, máris folytathatjuk az utat, a kitzőtt célunk felé. Ugyanigy megbújhatunk az árnyékos, rosszul megvilágított helyiségekben, és folyosókon akár mi is. Ha ügyesen rejtőzködünk, akkor nem fognak észrevenni minket. Nem tudom ki hogyan van vele, de szerintem ez a rejtőzködés dolog megvalósítása egy fizik-vérig FPS játék engine-jében, óriási dolog! A játék során, a gyorsaságunk fejlesztésének is nagy a szerepe. Ezt a kamerák ellen úgy használhatjuk fel, hogy minél rövidebb idő alatt sikerül elosonni előttük, annál kisebb az esély, hogy azok beriassszanak. A felsorolást legalább 10 oldalon át lehetne még folytatni, de nem akarom lelőni a jobbnál jobb poénokat, amikkel a teljes verzióban mindenki szembesülhet. Legyen elég az, hogy amit leírtam, az körülbelül a negyede annak, amit a programban tapasztaltam.

dezsé képes azt kinyitni. Vagy ugyanazt megtehetjük a multitoool-ok segítségével, amelyek elektromágneses rezonancia, és speciális frekvencia-moduláció segítségével képesek a nem különösebben bonyolult elektronikai berendezések (lásd: biztonsági ajtók, kódokkal hatástalanítható kamerák, automata ágyúk) működését befolyásolni, hatástalanítani. Na és persze használhatjuk a jó öreg álkulcsok cyber verzióját is. Ezek használatának megtanulásához, eltérő szintű mechanikai, elektronikai, és ügyességi szintekre lesz majd szükségünk. Minél előrébb halad a játék, annál bonyolultabb zárrakkal, kódrendszerekkel gyűlhet meg a bajunk. Nem csak az akcióról szól a Deus-Ex, hiszen logikai és ügyességi feladatok tömkelegében volt részem már a tesztverzióban is. Fegyvereink skálája elképesztő mértékű. Egészen a feszítővástól, az SP20-as plazmapulzaron át, a borspray-ig, minden megtalálható benne. Minden egyes fegyver tuningolható, eltérő mértékekben. A pisztolyt lézeres célzóberendezéstől, egészen a tár nagyságát növelő kiegészítőn át, még akár hosszabb csővel is upgaredelhető, (ezzel a célzási pontosságot növelhetjük). Bioenergiánk mennyisége a kezdetekkor megszabottan száz egység lesz, de ezt is növelhetjük speciális energiacellular-növelők segítségével. Persze mindehhez megfelelő szintű technikai tudásnak kell a rendelkezésünkre állnia. A pályákon millió különböző tárgy felvételére van lehetőségünk. Nagyszerűen kitalált például, az energiánk újratöltésére használható apróságok hatásmechanizmusa. Alkoholtartalmú italokkal, mint a bor



A program hangulata csodálatosan jóra sikerült. Hihetetlenül izgalmas, amikor óvatosan, lopkodva, sarokról sarokra járva keresed az elrejtett kamerákat, vagy robbanó-

nem szabad rögtön fejfel rohanni a falnak! Nem cél, a teljes élővilág, (egysejtűtől az elefántig) kiirtása. Elég, ha a ládák, és falkiszögellések mögött lopkodva becserkésszük az öröket, - miközben ügyelünk arra, hogy ne csapjunk zajt - majd hátulról egy jölrányzott csa-

szerkezeteket, miközben azon izgulsz, nehogy zajt csapj. Minden árnyékos sarok, minden félhomályos folyosó a barátod, ugyanakkor az ellenséged is. Jómagam négyszer is nekirugaszkodtam a programnak, mert képtelen voltam megenni. Azt hiszem, a Deus-Ex egy korszakalkotó program, főleg úgy, hogy - a hírek szerint, - a Daikatana egy kicsit laposabb lett a vártánál. Nos amennyiben ez igaz, a Deus-Ex egy 100%-os tuti befutó. Engem, mint ez az írásomból is kiérződik talán: rabul ejtett az Ion Storm új üdvöskéje.

Uriel



külsín/belbecs

LATVANYOSSAG
JÁTSZÓTÁRS
STAVANYOSSAG
PENESZOR

summa summarum

VIGYAZATI!
Rabul ejt...és nem ereszt el!

végítélet

89%

METAL FATIGUE

★ Addig üsd a vasat...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Psygnosys

Kiadó: GT Interactive

website: www.metal-fatigue.com

Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 233, 32MB RAM

3D gyorsító: Glide, Open GL, D3D

Multiplayer: LAN, Internet

A 23. század küszöbére, az emberiség megfejtette a gyorsabb és könnyebb úrtázas titkát, kifejlesztette a fénysebesség feletti repülést. Kijutottak a világűr olyan mélységeibe, amiről addig csak álmodoztak. Tartottak azonban attól, hogy egy olyan idegen civilizációval találkoznak, amely előttük jár a technológiájával. A jól felszerelt gyors flottáikkal egyik bolygót



Csendélet az aszteroidán...



Na, ez lesz az utolsó...

fedezték fel a másik után, és az egyik galaxisban egy lerombolt civilizációra bukkantak. A bolygó feltérképezése során a hátrahagyott fegyverek és harci gépek vizsgálatából arra a következtetésre jutottak, hogy valamikor itt egy egyenlőtlen, mindent elsöprő háború zajlott. A kutatásokat és az expedíciót három nagy, egymással rivalizáló társaság finanszírozta (Rimtech, MilAgro, Neuropa). Ez a három nagy multinacionális vállalat, a felfedezett új technológia hasznosítására, ipari szövetségre lépett, de mint az előre látható volt, a szövetség nem lett tartós. A felfedezett új technológia adta lehetőségeket egymás ellen

tudásukat felhasználva megkezdtek a felkészülést a konkurencia elsöprésére. Megkezdődtek a csapatoösszevonások a szektorok határain....

Számomra úgy tűnik, a "Real Time" stratégiák legnagyobb öröme, egy újabb győngyszemmel gyarapodhat gyűjteményük. A Psygnosys próbál újra betörni a PC-s játékpiacon ezzel a figyelemre méltó RTS játékkal. A Psygnosysról illik tudni, hogy már C-64-re, és Amigára is fejlesztettek, de az utóbbi időben eltolódtak a konzol gépek irányába. A "Metal Fatigue" kiadásával egy számukra új területen próbálnak szerencsét, és

nagyon valószínű, hogy jó lóra tettek, mert a játék nagy sikerre számíthat a 3D stratégiák körében. Talán úgy is fogalmazhatnánk, itt az új etalon!

A jól bevált recept a következő: Találj ki egy egyszerű történetet, helyezd egy kellően futurisztikus, vagy "fantasy" környezetbe, adj a szereplők kezébe minél többféle és minél pusztítóbb fegyvert, majd tűzd ki célul, egymás totális megsemmisítését. Természetesen, hogy a kor színvonalának megfelelően, a teljes 3D-s környezet elengedhetetlen! A játék közben tetszőlegesen forgathatunk, nagyíthatunk, kicsinyíthetünk. Nos a "Psygnosys" fejlesztő csapata ennél kicsit még tovább is lépett. Beleadtak apait, anyait, és egy remek hangulatú, kényelmesen játszható RTS-el ajándékoztak meg bennünket. De nem csigázom tovább a kedélyeket, nézzük mi az, amiben több ez a játék, mint az eddig megjelent elődei?

Az irányítás

A játékmenet irányítása és az események követése a játék során mindvégig egyszerű, és pár perc alatt megtanulható. Csupán néhány gombot kell megjegyeznünk, amire a későbbiekben szükségünk lehet. A fő kezelő

Rokon lelkek

Earth 2150

Teljes 3D, hasonlóan zoomolható forgatható nézetek. A fő figyelmet a fegyverek és a technika fejlesztése és gyártására kell fordítani. (még nem teszteltük)

Wargames

A háborúhoz 3 dolog kell. Pénz, pénz, és a pénz. Ebben a játékban is egyedül ennek mennyisége szab határt csapatunk nagyságának. Hagyományos gyalogság, harckocsik. Id. 576 '98/5 - 63%

elem természetesen az egér, ami nem árt, ha görgös /netmause/ hiszen a zoomolást a görgővel, jóval egyszerűbb lesz majd végezni. Ezen túl, játék közben az épületeket és az eseményeket 360 fokban körbejárhatjuk, és a nézőpont szögét is állíthatjuk a teljes felülnézettől a körülbelül 60 fokos betekintési szögig. Az egér bal gombját, a már jól megszokott módon az egységek kijelölésére, a jobb gombot pedig, a parancs kiadására használhatjuk. Igazi újdonság, hogy ha a kurzort egy épület vagy egység fölé visszük, azonnal láthatjuk minden tulajdonságát, a sérültségi fokától kezdve az energia felhasználásáig. Az egér nyomva tartott bal gombjával, vagy a shift lenyomásával lehet több egységet kijelölni, és a jobb oldali menüben meg is jelenik a kijelölt csoportban lévő egységek képe. Az egységek mozgása jónak mondható, legtöbbször maguktól is megtalálják a legrövidebb utat, de sajnos néha ha nagyobb terep akadály állja útjukat, hajlamosak megtorpanni. A képernyő jobb vagy bal szélén (ez is beállítható tetszés szerint) lévő kezelőpulton minden szükséges információ a rendelkezésünkre áll. Itt láthatjuk többek között felül az éppen aktuális vagy akár mindhárom szint mini térképét, amely(ek)n jól láthatók a saját és az ellenség erői. Ha valahol ütközet zajlik, a gép hangosan jelzi, de a minimapon is megjelenik a figyelmeztetés. Szerencsénkre nem fordulhat elő, hogy a hátrahagyott egységeket az ellenség szép csöndben megsemmisíti, és csak a bázis romjait találjuk, mire ismét odavetjük vigyázó tekintetünket. Természetesen, ha egy másik szinten történik mindez, a figyelmeztetést akkor is megkapjuk.

Látvány és hangzásvilág

Mint már említettem, a Metal Fatigue teljesen 3D-s, az egységek az épületek és a terep igényesen kidolgozott, a fény-árnyékhátások tökéletesen sikerültek. Igaz hogy a Nap mindig





egy irányból sűt, de legalább könynyebb a tájékozódás. A játék során a felbontás 640x480-tól az 1600x1200-as felbontásig állítható, de a játék fejlesztői a legalacsonyabb felbontást ajánlják a menü olvashatósága miatt. A zoomolási lehetőség miatt ez elegendő is, bár én a 800x600-on szerettem tesztelni a programot. Az egységeket talán tervezhetnék volna nagyobbra is a designerek, mert még a teljes ráközelítésnél sem lehet a részleteiket kivenni. Alapvetően ez mégsem rontja a játék hangulatát, hiszen a fő hangsúlyt, az óriás robotok kapják, amelyek kidolgozottsága, részletessége semmi kívánnivalót nem hagy maga után. A harcok közben látható robbanások effektjei lenyűgöző. A hangulat tökéletes! Egy-egy robotharc már-már élményszámba megy. Szinte érezni lehet, ahogy a föld megremeg az összecsapó tonnák erejétől. Az összecsapások során minden találatot csodálatos effektusok tesznek még hangúlyosabbá, nem is beszélve a hangokról. Hogy lépegetnek a robotjaink hallani a fémek csikorgást és a lépteik zaját, a közelharcot vívó robotok csapásainak hangja pedig betölti a teret. A közben hallható zenét is igazán jól eltalálták a fejlesztők. A játék közben, az eseményeket kommentáló gépi szöveget egy kellemes női hangon halljuk, mely tiszta, és tökéletesen érthető. A küldetések elején a feladatunkat egy ablakban láthatjuk, melyet a gép fel is olvassa – akül zavar eme figyelemmegosztás, ezt a funkciót ki is kapcsolhatjuk.

A játékmenet

A játék legnagyobb újítása abban rejlik, hogy a háború nem csak a föld felszínén, hanem a föld alatt, és az űrben is folyik. Hogy ez hogyan történik, némi magyarázatot igényel. A

tással. Energiát a bolygó felszínén is lehet előállítani, ehhez azonban energiabankokat kell építeni. A föld felszíne alá, azért érdemes gyárat telepíteni, mivel itt viszonylag könnyebben el lehet rejteni az ellenség szeme elől, és az itt felépített egységek, remek tartalékok képeznek a későbbiekben. Nem is beszélve a meglepetésről, amit azzal okozhatunk, hogy az ellenség bázisa alá ásunk, liftet építünk, és a liften keresztül az ellenséges bázis közepére irányítjuk a támadó egységeket. A játék során a főszerepet az óriás robotok kapják, amit sajnos csak a föld felszínén használhatunk. Igazi adu ásznak számítanak az építők, úgynevezett "Hover Truck"-ok. Ők építik az épületeket, ők gyűjtik a fémeket a bolygó láva tavaiból, (a bolygó felszín alatt is) amit még el sem kell szállítaniuk, mert azonnal rendelkezésünkre áll. A kis mindeneseke javítják a sérült egységeket akár harc közben is, csak legyen elegendő fém, és energia. Az igazi poén viszont az, hogy a szétszórta még használható alkatrészeket is visszaszállítják az összeszerelő üzembe. Erre nem csak a saját széltől robotjaink alkatrészei jók, hanem az ellenség robotjainak darabjai is! Azt tudni kell, hogy a játék során a három multinacionális vállalat más-más fegyvereket, pajzsokat használ, és ezek is tetszőlegesen kombinálhatók. Nagy durranás volt, amikor felszedtem az ellenség óriás robotjainak a darabjait, és beépítettem azokat a saját robotjaimba. Csak néztek, amikor a saját fegyverükkel támadtam rájuk. Aprópó össze-



Nicsak, mit találtunk a felszín alatt!

legtöbb ütközetet természetesen a bolygó felszínén vívják. Érdemes itt felépíteni egy jól működő bázist, ahol fejleszthetjük az egységeket, és ahonnan liftekkel, illetve "outpostokkal" lehet átszállítani őket, - amennyiben szükséges - a különböző szintekre. A bolygót körülvevő kisebb aszteroidákon is lehet persze építkezni, de ide inkább érdemes a napcellákat, és az azokat védő fegyvereket telepíteni, mivel itt működnek csak teljes kapaci-

ti fel. Tetszés szerint kombinálhatjuk a különböző karokat, a különböző páncélzatú törzsekkel, és a más-más lábakkal. Az összeállítást mindenki maga döntheti el. Ha olyan robotot akarunk, ami a közelharcban erős, akkor szereljük rá két fejszét, vagy kardot tartó kezét. Ha azt akarjuk, hogy az ellenséget már messziről meg tudjuk semmisíteni, vagy védeteket legyünk a légierő támadásai ellen, akkor rakétás törzset, és lábat szerel-



Egységben az őr!

relés! Az óriás robotokat három részből lehet összeszerelni, melyek a következők: a lábak, a törzs, és a jobb-, valamint a balkar. Ezekre a helyekre mindenki a saját igénye szerinti részegységeket szerelhe-

a parancsokat, és ha túl lassúnak találjuk amíg az egységek készülnek tisztességesen fel lehet gyorsítani. Az első dolgunk mindig az legyen, hogy a kezdésnek rendelkezésre álló fém mennyiségből legalább három óriás robotot összeszereljünk. Az általában elegendő a bázis védelmére, amíg felépítjük az összes szükséges épületet és meg nem találjuk az első láva tavat ahonnan megkezdhetjük a fém utánpótlást. Az elején építsünk minél több "Hover Truck"-ot, hogy gyorsabban tudjuk a gyártás során elhasznált fémeket pótolni. A tankok a tűzéség és a rakétás egységek mindvégig csak a kísérő és kiegészítő szerepet kapják a játékokban. Inkább a bázis védelmére, kisebb egységek támadásának a viszszaállítására használhatók. Az igazi erőt az óriás robotok jelentik. Két-három csapással izekre kapnak bármilyen tankot vagy rakétavetőt. Természetesen az ellenség is ilyen óriás

jünk rá. Az első két küldetést gyakorló küldetésnek lehet tekinteni, mivel itt szinte csak a bolygó felszínét kell megtisztítani. A harmadik küldetéstől viszont nincs időnk pihenésre. A figyelem egy pillanatra sem lankadhat. A játékmenet dinamikus, de még közepes szinten is van esély a győzelemre, ha a megfelelő mennyiségű és felszereltségű sereggel indulunk a harcba. A gép nagy időt a felkészülésre, de arra számítani kell, hogy kisebb erővel folyamatosan megpróbálja a figyelmünket lekötöni. A játék sebessége összesen 8 fokozatban állítható, a minimumtól a maximumig. Így ha valakinél hirtelen felgyorsulnak az események lassíthatja a sebességet, amíg a különböző helyszíneken kiadja

robotokkal fogja képviseltetni a fő erejét és ezekkel fog lerohanni bennünket. Látszik hogy a fiúk néhány ötletet átvettek a korábban megjelent C&C sorozatból, ugyanakkor tovább is léptek. Itt is tudunk a bázis köré védő épületeket építeni és különféle tornyot építeni rájuk (ágyú, lézer, rakéta) de ezek a tornyok már a helyüket is tudják változtatni. A későbbiekben aztán már megjelennek a legkorszerűbb fegyverek is. A neutron bombával például elpusztíthatjuk az ellenség bázisán az élőerőt és az így felszabaduló robotot elfoglalva a saját embereinkkel a saját készítőjük ellen fordíthatjuk őket. Megjelenik a légierő is amely könnyedén végez bármelyik óriás robottal hacsak az nincs felszerelve légvédelmi rakétákkal. A játék során tehát érdemes folyamatosan követni felfedezéseket, és mindig a legerősebb és minél változatosabb fegyverekkel felszerelni a robotjainkat. A küldetések fokozatosan egyre nehezebbek lesznek. Folyamatosan jelennek meg az új épületek és az új fegyverek. Ez arra is jó, hogy legalább van időnk megismerni a használatukat. A játék mindvégig szórakoztató, élvezetes a gép ellen is játszani, de az igazi élvezetet az Interneten, vagy hálónba kötött gépen találjuk. Az előbbi tekintve valószínű még várni kell néhány hetet, mivel a telepítés során bár felkerül a link az Mplayer szerverre, de ott a Metal Fatigue még nem szerepel a futó játékok között. Stratégák harcra fel, ha nekifogtok nem fogjátok tudni abbahagyni, ezt garantálhatom.

Clemi

külső/belső

LATVANYOSSAG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENEBONA

summa summarum

Az új etalon a real-time stratégiák piacán?

végítélet

90%

EARTH 2150

★ Egy új Föld ébredése...

REMENTICAZIONE

Fejlesztő: Topware

Kiadó: SSI

website: www.mattelsupport.com

Minimum konfig: P-II233, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II400, 64MB RAM

3D gyorsító*: Direct3D, 3DFX

Multiplayer: LAN, Internet

Hát itt a második rész, mondogattam magamban, miközben installáltam az Earth 2150-et. A dobozon olvasható felirat felkeltette az érdeklődésemet, amely a következő volt: forradalmian új 3D engine, amely valós idejű fényeket és ködöt, ezenkívül valós idejű terep deformációt is megvalósít. További újdonság a nem-lineáris játékmotív. Az egységek felszerelhetők védekek, vagy támadó fegyverekkel. Valós idejű éjjel-nappal váltakozás, és időjárás bővíti a palettát.

Hmmm.. ilyen extrém eddig tényleg nem voltak, főleg nem a műfajt terem-
tő C&C-ben, és a Red Alertben (akkor-
ban ezt még a hardver nem tette le-
hetővé.) A legérdekesebb dolog a já-
tékok kiadója az SSI, aki eddig nem sok
realtime stratégiai játékot publikált.
Vicces, hogy a Mattel, a Barby-baba-
gyártója is részt vett a kiadásban.
Talán Ken, Barby kedvese volt a Q.A.
nenedező? Sajnos nem! Az SSI-
t elvásárolta a Mattel.

2002-ben a space research corporation, név szerint a LUNAR CORPORATION megalakul. A vállalat megakarja mulatni az embereknek, az űrutazásban rejli dicsőséget, miközben agylőpésekben fedezik fel, a világűr eddig ismeretlen területeit. A nagy korszak idején, amely időszak 2012 és 2014 közé eszt, a Lunar Corporation egybeolvadt a régi NASA rendszerrel. Ennek következtében megszereztek az összes jogot, az addigi űrtechnológiával kapcsolatos szabadalomra.

2034-ben a cég befejezte az első
Föld körüli pályán keringő űrvárost

amelyet Orbital City 1 névre kereszteltek el. A gazdasági és politikai káros elöl a cég dolgozói, és azok családtagjai, a biztonságot és védelmet nyújtó Orbital City-be menekültek. Ebben a szituációban a Föld egyre jobban közelített a totális összeomlás felé. A populáció az Orbital City 1-en olyan méreteket ért el, amely elkerülhetlenné tette egy másik űrváros építését. Az építkezés 2036-ban indult, de sohasem fejeződött be, mert 2037-ben felépült az első állandó település a Holdon, 2084-ben, amikor a Nagy Háború kitört a Földön, az Orbital 1 összes lakóját evakuálták az újonnan elkészült holdbázisra, amely a LUNA 1 nevet viselte. Később, a Lunar Corporation megszaktította kötelekeit a Földdel, és ettől az időponttól kezdve külön, független utakon haladt tovább. A második Orbital City, amely a LUNA 2 nevet kapta, csak néhány év múlva készült el.

minden egergiamezőt a két birodalom uralt, de a nagytökű területi terjeszkedés miatt az energiahordozók egyenletlen eloszlása, mindkét birodalomban energia-éhséget okozott, és ez lett a kiváltó oka, a 2147-ben kitört háborúnak. A totális katasztrófa közeledtével már 2150-ben megjósolták a Lunar Corporation munkatársai. Kiszámolták, hogy a következő pár évben, a Nap-Föld távolság 17%-os változást fog mutatni, amely komoly gravitációs anomáliákat fog okozni. A Fölkéreg felszakad, és a katasztrófák következtében minden életforma elpusztul a pályán. Az egyetlen remény a Föld tömegének csökkentése lenne, de az összes tudós, a különféle hadigépezetek fejlesztésével volt elfoglalva az utóbbi években. Még az űrrepülés is periferiára szorult, az elhanyagolt tudományos területek közé tartozott.

Egyre világosabbá vált, hogy a kiút az egyetlen lehetséges a türelésre, ha

2146-ban ezeket a gyarmatokat elvesztették, és mindmáig nem sikerült visszazsuzerezni őket. Az UCS-nél a "káosz-teória" irányít mindent. Náluk minden a véletlennek múlik. Életüket csak a testi élvezeteket hajszoló cselekedeteik töltik ki. Minden jelentősebb munkát robotok végeznek. A kormány tagjait véletlenszerűen, egy számítógép sorsolja ki.


Eurasian Dynasty (ED)

Az ED erősen központosított entitás, amely a Kelet Európai és Ázsiai gyarmatokon uralkodik, már generációk óta. A jelenlegi diktátor, aki a háború alinda tőjának is vallhatja magát, Tiao Tsi. Zhe Khan a Hanja dinasztiából; Az Ő uralkodása során érte el a legnagyobb mértéket a környezetszennyezés. Yong Shi Khan elrendelte annak a technológiának a kifejlesztését, amellyel az emberi testrészek mechanikai alkatrészzel helyettesíthetők. Az alapötletet a populáció növekedésének szabályozása adta. Ezeket a "Cyborgigázó" műveleteket Klónozó központokban végezték. Ez az ördögi terv és megvalósítása még 14 évig volt jelen, amelynek a 2146-os lázadás vetett véget.

Ezután a lázadók bezárták a Klónozó központokat, és visszatértek a "közönséges" (és sokkal élvezetesebb) szaporodási formához.

A játék felülete

Az intro már első látásra sokat sejtet még ha Bink-es lejártszója is van a programnak. A minősége önmagáért beszél, a kiváló fókuszmunka, a nem fixált kameraállások nagyon élethűvé



melyek (csak emlékeztetőül) a Lunar Corporation, az UCS, és az ED. Választhatunk Single Player, Multi-player, amelyet IPX/SPX és TCP/IP protokollon keresztül játszhatunk, tehát a jó öreg nullmodem kábel, most a polcon marad. A harmadik opció a Skirmish, ahol külön, mindféle paramétert beállítva csapathatunk össze a számítógéppel. Bármelyik kampány előfordulása után részt vehetünk egy kis interaktív oktatásban (Tutorial gomb), ahol az alapvető építési és mozaikozási



Égvedői a sötétben

Az következő háborús évek után, a Föld már romokban hevert. Minden kormányzati és energiaipari központ működésképtelenné vált, a Föld pedig a teljes anarchia felé sodródott. A régi rendet visszaállítani akaró kezdeményezések, csak néhány év múltán indultak meg Amerikában. Ott 12 előző állam, egy új szervezetben rendeződött újra, melynek neve United Civilized States (UCS). Kelet Európába

és Ázsiában a Khan klán me-
lézöttjai bekeleztek a
használták a kőpiterébe
erős klánnak, megkapaszkod-
tak a Belső-Ázsiában.

A szilárdítás megkezdésekor a szilárdítási hőmérsékletet a szilárdítási hőmérsékletre kell emelni, majd a szilárdítási hőmérsékleten kell tartani. A szilárdítási hőmérsékletet a szilárdítási hőmérsékletre kell emelni, majd a szilárdítási hőmérsékleten kell tartani.



100

Adottak a szereplőiről rendelkezésünkre álló ismereteket!

Lunar Corporation

Mamutvállalat, amely a NASA-t is be-
olvastotta, és így annak összes szaba-
dalimához hozzájutott. Az első orbitális
város, az Orbital City megalkotója,
John Civilized Stand (UCS)
Az UCS területét a világ teljes
területére tehető, a kontinensekre, Európára, és
az USA-ra, az UCS teljes kontrollja alá
vesszük, a háború ideje alatt, később

Rokon lelkek

C&C

A nagy első, minden eddigi real-time stratégiai játék őse. A mai napig merítenek még ebből a kiváló programból.

(ld. 576'95/10 - 93%)

Force Commander

Az eddig legyártott leggyengébb 3D-s stratégia. Talán jövőre már javítanak ezen a szuper enginen.

(ld. 576'00/4 - 58%)

feladatokat sajátíthatjuk el. A főmenü része egy igen jó pályaszerkesztő, amit végre a játékba integráltak és nem kell külön a start-menüből futtatni azt. A játék minden eddigi real-time stratégiai játéknál összetettebb, és bonyolultabb. Tovább nehezíti a könnyű betanulást, a különféle egyesülések, különböző sajátosságai. Amikor már azt hisszük, hogy kiismerjük egy adott pálya jellemzőit, a másik terepen a megismert dolgok egy kissé máshogyan, vagy éppen sehogy nem fognak előjönni. A grafika tényleg formabontó, ezt az engine-t még a westwood-os fiúk is megirigyelnék. A gyárkérményből előtörő füst igazán valóságos. Ilyen Bump-map-es talajt még stratégiai játékokban nem láttam, igaz ez meg látszik a sebességen is. A víz hullámozása igen valóságos. Az épületek építési fázisai aprólékosak, és nagyon jól kivitelezettek, szinte minden mozog. Nagyon tetszik az igazi 3D hatás, egy legyártott megfigyelő űrhajó, szépen kilebeg a gyárból, és a levegőben állva várja a parancsaimat. A program igazi erősségei a fényeffektek, a robbanások után megmaradó lűz, a járművek lényszórói által előrevetített fények csodálatosak. De mint minden érdemnek, ennek a gyönyörűségnek is

A képernyő bal alsó sarkában találjuk a térképet, amelyen mindig a felderítési szintnek megfelelően láthatjuk az objektumokat. A térkép mellett négy menüpontot találunk, melyek a Selection, Build Structures, Platoons Units.

Selection

Mindig az aktuális, az egérrel kiválasztott objektum jelenik meg ebben az ablakban. Itt, ebben az ablakban, az egyes objektumok paraméterén állíthatunk. Például Ki-Be kapcsolgathatjuk az adott objektumot a Power on gombbal. Az Autodest gombbal azonnali önmegsemmisítést alkalmazhatunk. A Change wp. menüponttal lecserélhetjük a fegyverzetet. A Prod gombbal egyszeri vagy folyamatos gyártást állíthatunk be, pl. egy bázis esetében. A Set dest. gombbal a kiválasztott objektum végső célpontját állíthatjuk be. A Show dest. megmutatja az éppen aktuális végpontot. Ez akkor praktikus, ha több műveletet indítunk el egyszerre, és gyorsan át szeretnénk tekinteni az adott tárgyak mozgását.

Build

Ebben a menüpontban a felépíthető struktúrákat választhatjuk ki.

jük.

A gyártási idő mellett, a gyártáshoz szükséges pénz mennyisége is szerepel a kiválasztott project mellett. A Construction Centerben a legyártott cirkálókat és egyéb harci járműveinket legyerezhetjük fel.

A menü Goals alpontjában található meg a teljesítendő misszióra való utalásokat.

A képernyő jobb oldalán forgó Földgömbre klikkelve, egy másik küldetést választhatunk.

A játékban minden egyes szállítójárművet és harci egységet nekünk kell

vagy osztag egyáltalán reagál. A légi járművek irányítása csakis a menüből lehetséges. Mindent összevetve nem rossz program, kissé ugyan meg lett bonyolítva, de mint már említettem, csak első látásra néz ki kevésbé kezelhetőnek. A zene is nagyon jól alátámasztja, igazán jól illeszkedik a program hangulatához. Az Mpeg-be sűrített zenék lejátszása is hozzájárul a grafika belassulásához.

Kidolgozottság szempontjából felvesszi a versenyt a 3D stratégia killemeinek kinevezett T.A.-val. Sokan talán azt gondolják, hogy manapság már nem menő egy realtime stratégiai játék 3D-s, vagy izometrikus grafika nélkül. Szerintem a hangulat és a játékmenet a fő szempont. Nézzétek meg a Red Alert 2-t, itt még a Dune 2000-hez kifejlesztett 2D-s engine-t használták és ez pont elég. Természetesen sokat emel a grafika színvonalán a morfológia, és a csodálatos fények, de mégsem annyira magával ragadó, mint mondjuk egy pixelgrafikás terep. Az ajánlott konfiguráció kissé kevés a zökkenőmentes futtatáshoz, 450Mhz-es PIII-on, 128Mega rammal még nem volt élvezhető a sebesség. Tehát aki szeretne játszani, az kapcsolja ki a fényeket, vagy válassza az automatikus beállítást, különben a kis járművünk fél óra alatt éri el a kívánt pozíciót.

Végezetül még mindig Westwood a rulez, de azért szép próbálkozás volt ez a lengyel programozóktól, akik megmutatták, hogy nemcsak az amerikai mamutcégek tudnak minőséget produkálni.

KeFe

külső/belbecs

LATVANYOSSAG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Muanyagizui Total Annihilation és C&C keverék, de talán jövőre is emlékezni fogunk még rá

végítélet

90%



Munkában a Sárga Angyal...

Structures

A már felépített épületeinket átalálhatjuk a célpontjukra, pl. a harverterek a refinery-re. Nagyon nagy újdonság az egyes járművekhez rendelhető script. Csak rányomunk a rec. gombra, és végigvisszük a kívánt koordinátákon a járművünket. A script futtatása során a járművünk a felvett útirányt fogja követni. Ez nagyon hasznos lehet egy kisebb, órjári funkciót betöltő osztagnál. A kitermelésnél is ügyelnünk kell a járművek útjának megtervezésére, nemcsak időben, hanem a síkban is nekünk kell az adott útvonalat megadnunk.

Platoons

A gyalogos osztagainkat rendszerizhetjük.

Units

Ez a menüpont a mozgó harcjármű

vezérelnünk nem úgy, mint a többi hasonló próbálkozásokban, ahol maguktól rátalálnak a célpontjukra, pl. a harverterek a refinery-re. Nagyon nagy újdonság az egyes járművekhez rendelhető script. Csak rányomunk a rec. gombra, és végigvisszük a kívánt koordinátákon a járművünket. A script futtatása során a járművünk a felvett útirányt fogja követni. Ez nagyon hasznos lehet egy kisebb, órjári funkciót betöltő osztagnál. A kitermelésnél is ügyelnünk kell a járművek útjának megtervezésére, nemcsak időben, hanem a síkban is nekünk kell az adott útvonalat megadnunk.

Egy adott misszió belüli küldetéseink szakaszokra bontottak, minden egyes sikeres lépés után az aktuális négyzet kipipálódik.

A játék tényleg megpróbált újat hozni és ez sikerült is neki, de sajnos mindez, kissé a játszhatóság rovására ment. Az objektumok mozgása igen nehézkes, többször is ki kell adnunk a parancsot, mikorra az adott jármű



két oldala van. A szépségért fizetni kell, meglehetősen keményen, a képernyő görgetése közben sűrűn előfordulnak idegbeteg rángatások. Elég gyakori, és szinte általános, a 10-15 fps, de van, amikor a játék megvárja a winchester swappelését. Ilyenkor pedig áll a játék, és valaki(k) nagyon messze elkezd(enek) csuklani. Csak jelzésként, a tesztgépre 128Mega RAM van!!! Van némi probléma a videók lejátszásával is, még a fullban le-lepített játékvideói is szaggatnak (Talán más AVI codec-et kellett volna választani.)

vek gyors kijelölésére használható.

Az egér jobb gombjával az aktuális terepet forgathatjuk mindhárom koordináta tengelyen. A képernyő bal alján található térképpel a térképet, a panellel az előbb említett panelre juthat el. A Tunnelsikonnal a földalatti járatainkat tehetjük láthatóvá. A View ikonnal két különböző helyszínt monitorozhatunk a főképernyőnk mellett. A Research Centerben az éppen aktuális defenzív / offenzív fegyverek fejlesztését szabályozhat-

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS: IRON PLAGUE

★ Frissen vasalt stratégia

SZEMÉLYI IRÁZOLMÁNY

Fejlesztő: Cavedog
Kiadó: GT Interactive
website: www.takingdoms.net
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító:
Multiplayer: LAN, internet

Körülbelül egy évvel ezelőtt történt, hogy a Cavedog fejlesztő csapata elkészítette a nagysikerű Total Annihilation fantasy környezetbe helyezett adaptációját. Nem tűzök, ha azt állítom az elmúlt év egyik legjobban várta RTS-e volt a TAK. A Total Annihilation technó világa után a fejlesztők merész húzásra szánták le magukat az események fantasy környezetbe helyezésével, mely továbbra is a TA tuningolt engin-jére épült. Ennek is megvannak a maga előnyei és hátrányai. De hiába minden, próbálkozás, ha a TA 1997-es engin-je fölött elszállt bizony az idő. Ha talán megengeditek, akkor eleve nézzük fel kicsit a történetet.

Darien időszámítás szerint 1627-rtünk. A csodás hegyvonulatokkal, tengerekkel tűzdelt fantasy világot négy meghatározó faj uralta, melyek elkülönülten éltek a saját területükön, de állandó harcban álltak egymással, Darien birtoklásáért. Ők testesítik meg a négy alapelemet melyek Darien és minden világ alkotói – a tüzet, a földet, a levegőt és a vizet. Mindegyik királyság csak egy elem felett rendelkezett. Ezen elemek rejtett titkai tárultak fel a királyságok vezetői és harcosai előtt. Harcban álltak egymással, de szövetségeket is kötöttek, a jó a jóval, a gonosz a gonosszal. A négy királyság az Aramonok az óriás fellelőgvárak lakói, a Verunák a tengerek hatalmas harcosai, a Zhon népe a dzsungel

erdők lakói, és a Taros népe kik a kietlen vidékek lakói és seregük élőhalottakból, csontváz ijáskökből és boszorkányokból álltak. A négy királyság lakói egy ideig békében éltek egymás mellett legfeljebb kis határszéli villongások zavarták meg a nyugalmat, de a Zhon és a Taros népe szövetségre lépett hogy együttes erővel elsöpörjék a másik két királyságot Darien vidékéről. Ennek a háborúnak a részesei lehetünk a TAK irányítása közben. A játékmenet egyszerű volt, mindössze egyetlen nyersanyag, a mana gyűjtésével kellett törődnünk. Hogy miért csak a mana? Hát a természet és az energiának nem sok értelme lett volna a fantasy világban. Így maradt a mindenütt átszövő mana, melynek gyűjtése is igen egyszerű, hiszen csak a területen található erősomópontok közelébe kellett felépíteni a Lodestone-t vagy később a Divide Lodestone-t, mely kétszer annyi manát termelt.

Létezik szan.



ki-
vül-
a
személyes
mana is, melyet a
varázsképessegekkel is bíró
lények rendelkeztek. Nekik a mana
segítségével néhány egyszerűbb varázslat is rendelkezésükre állt a harc közben. A személyes mana is magá-

ról után termelő-
dött, és amíg nem
állt rendelkezésre
elegendő mennyi-
ség, a gép auto-
matikusan egyel-
alacsonyabb fegy-
verre váltotta át a
mágikus lény har-
eszközét.

Aki a TAK szerel-
mesévé vált, bizo-
nyára emlékszik,
hogy 48 küldeté-
sen kellett végig
kísérni a négy faj
harcát, és nem
egy nép bőrébe bújva, hanem küldeté-
senként váltakozva más-más nép sere-
gét vezetve végig a harcokon. Az ad-
venture módban egy jól felépített törté-
neti szálon kellett végighaladnunk,
melyen látszott, hogy nem másodla-

gos szerepet szán-
tak neki mint
a log-
több



Tűnés innen, betolakodók!

adhattunk meg célként, és megmaradt a jó bevált TA szokás, hogy egyszerre
többet is építhettek egy épületet.

A mesterséges intelligencia kissé meg-
sínylette az átalakításokat. Az egysé-
gek mozgása nem volt túl jó, rendsze-
resen egymásba akadtak, nem találták
a helyes utat, és az érzékenységi kör
meglehetősen kicsire lett állítva. Az
ellenfelünk AI-ja is messze elmaradt a
kíváncsától, kevés az igazi termelő-
tevékenység a másik oldalon. A hang-
súlyt inkább az előre elkészített egysé-
gekre helyezték, ezek mindenhol vára-
koztak ránk Darien földjén.

Most lássuk a folytatást. A történet
ott folytatódik, ahol az előző részben
befejeződött. Véget ért a nagy háború
Darien földjén. Regék és mondák szü-
lettek a véres csatákról nagy győze-
mekről, dicső harcosok hőstetteiről. A
győztes Aramon és Veruna seregek
visszatértek otthonaikba. Darien föld-
jén már hosszú évek óta béke és nyu-
galom honol melyet csak egy furcsa ese-
mény zavar meg. Darien egy elhagya-
tott vidékén egy arra tévedt utazó kü-
lönleges roncsot talál. A madár formá-
jú roncs külsejében egy szárnyszerű
emlékeztet, de a vég alkotó elemel –
huzalok drótok és fém – elgondol-
kodásra késztetik a roncsot megviz-
sgáló tudósokat, akik arra következte-

Rokon lelkek

C&C

A minden idők legnépszerűbb, stí-
lusteremtő játékát szerintem nem
kell bemutatnom. Valamennyi epi-
zódja újra és újra végig játszható,
és ma is töretlen a népszerűsége.
(ld. 576 '95/10 – 92%)

Warcraft 2

Ki ne ismerné a Blizzard fantasy
világba helyezett egyik klasszi-
kusát. Ennek a Starcraft változata
hasonló stílusváltás volt, mint az
TAK Ironplague a klasszikus Total
Annihilation- hoz képest.
(ld. 576 '96/1 – 97%)





ni. Hogy a Zhon népe se maradjon ki ők a Spirit Wolf-fal gyarapodtak melynek különlegessége a rejtőkódási képesség. Természetesen a kiegészítésben az őshonos Darien népek ismét gyarapodtak, hiszen az eltelt időben az ő tudásaik sem tétlenkedtek. Minden nép gyarapodott újabb egy-

tesre jutnak, hogy az a "valami" soha nem repülhetett. Mindaddig tartja is magát ez a nézet, amíg Veruna egén fel nem tűnik egy hasonló szerkezet. A Cavedog fiúk elkészítették hát a folytatást, illetve az első kiegészítő csomagot a TAK-hoz. A játék alapjában nem változott, mind az engine mind az irányítás változatlan maradt. A fő változást egy új faj, a Creonok megjelenése jelenti. A Creonoknak sikerült az, ami eddig még egyetlen fajnak sem, sikerült a mindent betöltő manát élettelen gépezetek előállítására felhasználni. Így váltak a technikai fejlődés úttörőivé. Technikájuk az idő során egyre kifinomultabb lett, a földi gépezetek után először a vízi járművek majd hamarosan a levegőt uraló repülő szerkezetek is megjelentek. A találkozás Darien ősi mágia használó népeivel úgy látezik elkerülhetetlenné válik, kezdenek felgyorsulni az események. A Creon egységek ereje jól kiegyensúlyozott, hiszen mindhárom színtéren – föld, levegő, víz – jól megállják a helyüket. Az idő kereke azonban nem csak a Creon népének malmára hajtotta a vizet, hiszen ha követték az időközben az eseményeket a Cavedog fiúk megjelenítettek jó néhány egységet az őshonos Darien lakók részére is, melyeket az időközben megjelent path-ok tartalmaztak. Itt van először is Aramon két új erőssége, a Flying builder amelynek segítségével a levegőből lehet építkezni és a Rolling Thunder ami szálla méretű nyílakat lödözget az ellenségre, úgy hogy közben még a helyét is változtatja. A Taros népe is gyarapodott a Kamikaze Rat-al és a Rictus-al a hatalmas szárnyatlan sárkányhoz hasonló ördögi lényre. A Veruna nép büszkesége pedig a Lighthouse amelynek a sugara ha valakit eltalál az bizony egy ideig egy helyben fog szob-

ségekkel, így az Aramonok a Grenadierrel, a Verunák a Mer Warriortal, a Tarosiak a Dark Handdel, a Zhon népe pedig Swamp Beasttel.

De lássuk most a Creonokat hiszen velük eddig még nem találkozhattunk. A Creon egységek gyártása a Smithy-ben történik, az ő felderítőjük a Barnstormer amelynek a roncsát találták meg korábban Darien földjén. Az Automalioni egy mazel robot, a Fire Wagon egy harckocsi szerű építmény mely tűzerjét a lángszórás adja. A Toroise nagy tömegben félelmetesen leghengerrel bármilyen ellenfelet, gyártása olcsó és gyorsan mozog a terepen. A magasabb technikai szintre lépés a Mechanic segítségével történhet, mert ő tudja fel-

építeni az Academyt ami a Creon tudósok műhelye. Itt készülhetnek legújabb szerkezetek, így a Shock Tropperok melyek halálos energiasugarai a levegőben közeledőkre is veszélyesek, a Beast Riderek melyek lassúak és nehézkesek ugyan, de jelentős tűzerejük kárpótolja őket ezért. A Neo Dragon mely sárkány mintájára készült repülő szerkezet. Az Academy szülötte a Chief Engineer is aki a Mana Amplifier ludja készíteni és ő tudja csak előállítani az Aerial Juggernautot a hatalmas légi szállítójárművet.

A Creon mérnökök természetesen védelmi berendezéseket is készítenek. A szokásos falon és kapun kívül készítenek Gatling, Crossbow-t, ami

ősekat lödöz a közeledő ellen-ségre és a Bomb Spinklert ami a forgó karjaival csak úgy ontja az áldást az ostromoló csapatokra. A legerősebb védelmi berendezés minden bizonnyal a Prismatic Mirror amely a nap sugarait koncentrált sugarak formájá-



elileg a sima TAK is megfelel kiindulási alapnak. Az valóban elmondható, hogy a TAK grafikus motorja kis-sé elavult már hiányzik belőle a játéktér forgatásának és zoomolásának a lehetősége, de ezek nem befolyásolják jelentősen a játék hangulatát. A zene és a hanghatások kellően megadják a játék hangulatát. A Cavedog fiúk valószínű kicsit megbánhatták a TA techno világából a hirtelen ugrást a fantasy világába és ezen próbálnak egyhíten a kiegészítés képesített szerkezetével, de szerencsére ezek nem nagyon lógnak ki a történetből és a fantasy környezetből. A játékhoz használt engine 3.0-s verziója már a gyengébb gépen is tisztességes sebességet produkál, de a szokásos összeakadások és eltévedések sajnos megmaradtak. Ennek ellenére a TAK kedvelőinek igazi csemege az Iron Plague, bátran vágjatok bele unatkozni nem fogtok.

Clemi

külsin/belbecs

INTÉNYVIRSA	■■■■■■■■■■
JÁTSZÁRTEREM	■■■■■■■■■■
SARMAIUSGAR	■■■■■■■■■■
ZENEBUNA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Csak TAK fanatikuskoknak
– de bárki kipróbálhatja
a tudását

végítélet

80%

GROUND CONTROL

★ Egzengés, földindulás...

ISMERTETŐ

Fejlesztő: Massive Entertainment
Kiadó: Sierra
website: www.groundcontrol.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

E nyhe kételytel vettem kezembe a Sierra nagydurranásaként beharangozott program dobozát. Eddig nem voltak túlságosan pozitív tapasztalataim a 3 dimenziós stratégiai próbálkozások terén. Éppen ezért neveztam el őket próbálkozásoknak, mert úgy éreztem, ez a műfaj még igencsak gyerekcipőben jár. Nem tudja megteremteni azt az áttekinthető küzdelmet, izgalmas játékmenetet és háborús hangulatot, amit a szokványos stratégiai programok esetében már megszokhattunk. Egészen mostanáig, mivel a Ground Control minden elképzelésemet felülmúlta. A játék terjedelme, mindössze egy cd lemez, viszont mindent tartalmaz, amire egy mai csúcskategóriájú stratégiai örökletnek szüksége lehet. Tel van digitalizált beszédekkel, átvezető videókkal, hangulatos zenékkal és nem utolsósorban tengernyi felfedezésre váró tereppel. Mikor behelyeztem a lemezt a meghajtóba, sokat kellett várnom, míg a telepítés véget ért, hiszen nem kevesebb, mint ötszáz megabájtot másolt fel a merevlemezre. Ezek után következett a röpké hardware analízis, melynek folyamán ki kellett választanom a 3D gyorsítóm típusát és a kívánt felbontást. Azért tartom fontosnak, hogy szójak pár szót a hardware követelményekről, mert annyira meglepett amit láttam, hogy úgy érzem meg kell osz-

tanom veletek a tapasztalataimat. Szóval miután elindult a játék óriási meglepetés ért. Annyira akadt a program, hogy még az egységeimre sem tudtam rákattintani. Ennyire nem lehet gyenge a gépem, gondoltam, hiszen minden benne van, ami manapság nélkülözhetetlen egy modern program futtatásához. Később kiderült, hogy a videó kártyám lassúsága az, ami miatt szenvedett a sebesség. Éppen ezért nem árt, ha legalább egy TNT2-es vagy Voodoo3-as kártyával rendelkezünk, mert ez alatt a Ground Control még 640x480-as felbontásban sem hajlandó megmozdulni. Nálam az a siralmas helyzet lépett fel, hogy gyorsabban futott Software Renderrel, mint 3D gyorsítással. Szóval kissé brutálisak a program követelményei és erről sem a dobozon, sem pedig a kézikönyvben nem tesznek említést. Azt állítják, hogy maximálisan megfelel egy közepes kategóriájú számítógép is.

rens típusok is, köztük az Amiga és a Macintosh. Ezek a gépek szintén fejlődtek az idő múlásával, sőt még ma is megszorognának a PC-t a teljesítményükkel, viszont a piaci részesedésüket teljesen elvesztették és most már csak professzionális célokra használják őket, vagy a régi rajongók körében maradtak meg. Érdekes a dologban az, hogy még mindig sok ember ismeri ezeket a gépeket, emlékeznek rájuk, de a fejlődésüket már nem tartják számon. Sokan lepődnek meg azon, ha azt hallják, hogy a ma kapható Amigákban például 240mhz-es processzor van, ami sebességét tekintve egy erős P-II-esnek felel meg, továbbá, hogy 3D gyorsító grafikus kártya található bennük. Sajnos a programelátottságuk nagyon gyenge ezeknek a gépeknek, és a legtöbb játék átírta csak éves késésekkel jelenik meg rájuk. De öröm látni, hogy még mindig vannak fanatikusok szerke a világon.

területért, az emberiség letelepítése érdekében. Mi a szövetségs haderők egyik parancsnokaként leszállunk egysegeinkkel a bolygókra és elvégezzük a ránk bízott feladatokat. Mivel mindig hibátlan és tökéletes munkát végzünk, egyre feljebb haladunk a ranglétrán, végül pedig odáig jutunk, hogy a mi kezünkben lesz az emberiség sorsa. Röviden ennyi lenne a történet, mely nem éppen a készítő képzelőerejéről tesz tanúbizonyságot, hiszen kismillió alkalommal találkozhattunk már ezzel a sztorival. Valójában nem is ez a terep a program legnagyobb erőssége, hanem a leírhatatlan hangulat, amit egy sci-fi rajongó játékos érez a küzdelem során. Ennek fokozására szolgál, a tényleg csodálatosan megvalósított grafika, hiszen minden részletre külön odafigyelték az alkotók. Éppen ezért ezeknek pontosságát és kidolgozottságát külön állíthatjuk a beállítások között. Ami a leginkább tetszett, az a talaj, a textúrák részletessége. Nagyon bejön és nem terheli le a gépet a megjelenítése. Az egységek és az épületek kirajzolása csökkenti nagyon a sebességet, úgyhogy érdemes ezeket lejjebb venni. Ezen kívül külön állíthatjuk a felhők és az égbolt minőségét, az árnyékokat, és a speciális effektusokat (úgy, mint napfény, robbanások, lens flare csillanások, stb.). Az igényesség a Ground Control minden területén feltűnően látszik. Csakúgy a grafikán, mint a kiváló zenei aláfestésen. A pályákon a napszakok változnak, a fények megcsillannak a kamera üvegfelületén, a talaj homokos és láthatjuk rajta még a keréknyomokat is. Ami viszont a leginkább ledöbbentett, hogy a táj teli van élővilággal. A sivatag közepén néhol kisebb oázisok vannak, halak úszkálnak, az erdősébb területeken a fákról madarak röppennek le (természetesen mindezt a Föld nevű bolygón láthatjuk, később lesznek izgalmasabb tájak is).



Na de azért vagyunk itt mi, hogy gyelmelmeztesünk benneteket, plskótkonfigurációval ne is próbálkozzatok. Éppen az ilyen esetek tökéletesek ahhoz, hogy az ember megálljon egy picit ebben a rohanó világban és elgondolkozzon, hová halad ez az egész. Bennem legalábbis felmerültek ezek a kérdések. Ilyenkor szokott rám telepedni a pizokul erős nosztalgikus hangulat. Visszaemlékeztem a pár évvel ezelőtti időkre, mikor a számítástechnika és a szórakoztatóipar piacát nem csak egy géptípus határozta meg. Az embereknek volt választási lehetőségük és nem kellett minden pénzüket a gépek fejlesztésébe ölniük. Sajnos a piac, az évek során egy kissé elbillent a monopóliumok irányába és egyetlen géptípus kezdte uralni a világot. Sokat lehetne vitatkozni azon, hogy ez most jó, vagy rossz, az én véleményem az, hogy mindenképpen rossz. Már nincs meg az egészséges verseny, nincs meg a változatosság és a döntés öröme a vásárlók körében. A mai gyerekek, akik felnőve vannak, csak a PC alapú számítógépeket ismerik, pedig még mindig léteznek a régebbi nagy kon-

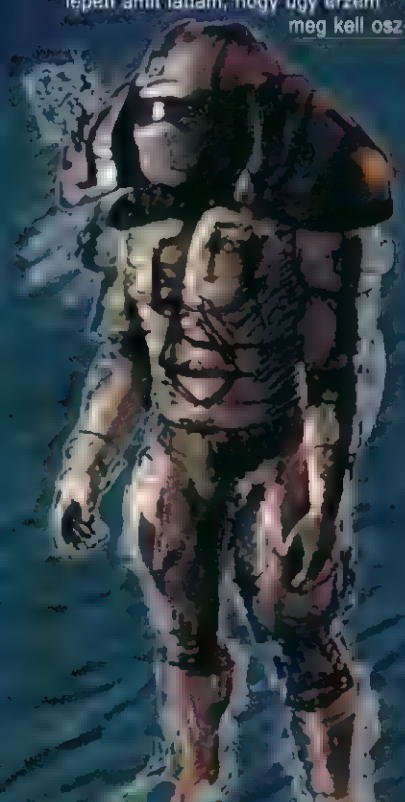
akik hisznek benne és remélik, hogy egyszer eljön a nap, mikor újra visszatérhetnek ezek a masinák, és az őket megillető elismerésben részesülhetnek. Egy kissé elkalandoztam, pedig nekem most egy stratégiai játékot kellett bemutatnom nektek, éppen ezért lássuk, ezúttal milyen történettel rukkoltak elő a készítő és most, miért kell beleülnünk a parancsnoki székbe.

BEVEZETŐ

Természetesen a jövőben járunk, a harmadik világháború után. Két politikai erő uralja az emberiséget, és különböző próbálkozásokkal, ötletekkel állnak elő, az emberi faj megmentése érdekében. A föld már szinte használhatatlanná vált a háború során, minden készlete kimerült és az emberiség számára lakhatatlanná vált. Elindultak hát a haderők, újabb bolygók felkutatására és meghódítására, egy újabb "Amerika" felfedezésére. És itt jön képbe a konfliktus, hiszen a két politikai hatalom, egymás ellen harcol, egymásnak ahol csak lehet, keresztbe tesz. De ha ez sem lenne elég, felbukkannak az idegen lények is, akik a saját területüket védik. Óriási csaták kezdődnek a

BEVEZETŐ

Meglehetősen érdekes a játékmenet felépítése, valamilyen szinten különbözik a már jól megszokottól. Miután elindítottuk a programot, egy kezdő filmcske köszönt minket, melyből kiderül a fentebb leírt történet egy része. Ezek után a menübe kerülünk. Itt nem érdemes sokat időzni, hacsak nem akarunk hálózati játékot játszani, mert akkor kisebb beállítási procedúrákat kell elvégeznünk. Kétféle hálózati módot kínálnak nekünk, miszerint kapcsolódhatunk egy már meglévő Internetes játékhoz, illetve létrehozhatunk egy újat, vagy pedig helyi hálózaton is összemérhetjük tudásunkat a haverokkal (LAN). Ha rányomunk a Multiplayer Game felírra, kikerülünk az érdekes, ahol egy gyönyörű, filmből is mozgó háttér előtt kell elvégeznünk a kapcsolat beállításait. Ha Internetes játékra vágyunk (szerintem ez a legnagyobb kihívás), kattintsunk a Multiplayer Setup-ra. Itt be kell írunk a nevünket, kódunkat és a kapcsolódásunk sebességét. Hogy ezt a kapcs-



Rokon lelkek

Warzone 2100

Talán az első igazán komoly próbálkozás, a 3 dimenziós stratégiai játékok terén.

(ld. 576 '99/5 - 93%)

Tiberian Sun

Ha nem is teljesen rokona a Ground Control, mégis nagyon hasonlít rá, kezelésében és menürendszerében egyaránt. (ld. 576 '99/9 - 90%)

latot használhassuk, már online-ban kell lennünk, mert a játék nem tud önállóan felcsatlakozni. Az Interneten kötfajta lehetőségünk van, megnézhetjük a lehetséges csapatokat, és hozzájuk csatlakozhatunk, vagy a nulláról kezdünk el játszani. A Single Player ennél természetesen sokkal egyszerűbb és ajánlom, hogy mindenki ezzel kezdje a játékot, hiszen itt előbb el kell végezni egy tanuló pályát, ahol egy kedves hölgy megtanít minket az irányítás fortélyaira. Erre szükségünk is lesz, mert nem éppen szokványos a kezelés. De erről majd később írok részletesen.

Most lássuk mi történik, ha új játékot szeretnénk kezdeni. Nyílik egy újabb ablak, melyből az állásmentést és töltést intézhetjük, továbbá kezdetünk új játékot, vagy folytathatjuk a már elkezdettet. Külön örvendetes, hogy a mentés nem csak a játékot, hanem a katonáinkat is megőrzi. Ha újat az elejéről akarunk indulni, beiktathatjuk, hogy legyen egy

gyakorló pálya, vagy rövest a harcmezőre kerülünk. Szerintem mindenkinek érdemes megnéznie a tréninget, már csak azért is, mert a bemondó hölgy hangja nagyon el van találva. Részletesen bemutat nekünk minden, megtanítja a kamera és az egységek irányítását. Ezek után már élesbe fog menni a küzdelem, és a legnagyobb ellenségünk az idő lesz. Fránya egy dolog ez az idő, főleg ha stopperrel mérjük és még szűkre is szabják. Na ilyenkor szokott előfordulni, hogy a kezdő játékos már az első pályán csődöt mond. A pályák többsége időre megy, mivel bázist nem tudunk letelepíteni, ezért csak kommandósaikkal és tankjainkkal támadhatunk. Ezeket az egységeket az úrbázisról kapjuk, szállítójával. Fontos odafigyelnünk, hogy mikorra tűzték ki a visszaférés időpontját, mert ez határozza meg a küldetés hosszúságát. Ha nem érünk vissza a megbeszélthet randira, a "dropship" elmegy nélkülünk. Vigyáznunk kell továbbá a felszerelésünk épségére, mert utánpótlás csak a legkritikusabb esetekben akad. Jó, ha mindig a közelben tartunk egy APC-t, mert az abban lakó medicusaink folyamatosan gyógyítják a katonákat, és javítják a kisebb járműveinket. A harc jellege egy szokványos stratégiai játékra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt az egységeinket nem külön-külön irányítjuk, hanem ma-

la kezdetektől fogva, csapatokba szervezve. Ezek az úgynevezett "squadok". A bennük szereplő katonák és tankok energiája ugyanúgy fogy, mint eddig, csak a kiválasztásuk történik másképp. A képernyő bal sarkában, a térkép mellett találhatjuk a csapatok kiválasztásához szükséges gombokat, amik ezenfelül több hasznos információt tartalmaznak. Többek között, a squad összesített energiáját, a kiválasztott fegyvert és hogy milyen formációban vannak. Ez lehet doboz, sorfal vagy tűzfal alakú. Itt láthatjuk azt is, ha a csapat például egy APC-ben van elhelyezve. A térképen keresztül messzire küldhetjük ki egységeinket, illetve ha a fellelő mutató nyílt nyomunk, egy információs ablakot kapunk, az elvégzendő feladatokról. A pályák elején az embereinket egy dropship hozza nekünk, melyet a térkép ablakán belüli sárga körre rákattintva hívhatunk. A játékmenet nem helyezi túlsúlyba az építkezési elemeket, sőt mondhatnám úgy is, hogy nem lehet építkezni. A lényeg, hogy a meghatározott mennyiségű emberünkkel elvégezzük az egyetemes feladatokat. Az egész lenyűgöző feladatok között. Továbbá



Vihar előtti csend.



Weston! Mikor játszhatunk már mi is?

nélküli bevetésekre hasonlít, csak persze teljesen 3 dimenzióban. Ezt azért kell hangsúlyoznom, mert a térbeli mozgás mértéke tényleg lenyűgöző. A dombok, dombok tetején haladva, járműveinkkel eljuthatunk a szűk kádékokba és kanyonokba, vagy éppen az égen cirkáló aerodyne-okat is becélózhatjuk. Külön élmény a játékos számára, hogy a kamerát teljes egészében ő irányítja. Így leszállhat a földre és szembenézhet a katonáival, akár csak egy FPS-ben, vagy felemelkedhet a fellegekbe, hogy madártávlatból az egész pályát átláthassa. A küzdelem során olyan nézetből szemlélhet az eseményeket, amilyenből csak kedve szottyán. Érdekes, hogy sikerült megoldaniuk a problémát, hogy az építkezés hiányában ne váljon unalmassá a küzdelem, mert minden pályán újabb feladatokat találhat ki nekünk, így nem laposodik el az akció. Ehhez társul még, a folyamatosan bővülő fegyver, arzenál és járműpaletta, melyek használatának részleteire is csak később érünk rá igazán. Ezért írnék egy kis segítséget a kezeléshez, mert a gy-

akoró misszió után még sok megválaszolatlan kérdés marad a kezdők számára.

BUKKAJÁRÓK IRÁNYÍTÁSA

Mindkét kezünkre szükségünk lesz, ha el akarunk igazodni a 3D-s harcmezőn. Ha még sikeresek is ak-

runk lenni, jobb lesz növesztetni egy harmadik kezét. De talán próbáljuk meg a két kezest verziót, mert szerintem a legtöbb olvasónk ebből a mutációból származik. Nos, az egér lesz a mindenesünk, vele tudjuk forgatni a kamerát, de a dőlési szögét, és a parancsokat az ő segítségével osztogatjuk majd. A másik kezünk lesz a kamera "tologatója", mert a nyílakkal lehet mozgatni a kamerát vízszintesen a pályán és a Page Up, Page Down gombokkal pedig fel és le. A Pause Break szolgál a megállításhoz. Az egységeket kijelölhetjük a már említett squad gombra kattintva, vagy húzhatunk egyszerű kijelölést a pályán is. A mozgás parancsát a bal klikkel adhatjuk ki, míg a jobb gombbal vonalait tervezhetünk. Ez arra jó, hogy például hegyvidékes terepen, ahol a tankok mindenféle akadályokba ütköznek, megadhatunk egy kerülő útvonalat, amin biztonságosan haladhatnak. Így szialomozhatunk a csapatunkat a pályán. Továbbá a jobb gomb egérrel szolgál a győzelem elérésére. Ha a csapatunk eléri a kocsiból, az em-

előtt minden problémát. Az ágyúk nem kaptak áramot, így nem tudtak tüzelni és az erősítés, biztonságban érkezhettek meg a bázis területére. Fontos, hogy mindig figyeljük az utasításokat és a térképen frissített információkat, mert ezek bármikor változhatnak, és ha nem vesszük észre, elbaltázhatjuk az egész missziót. Az egységek irányításánál érdemes tudni, hogy mindig csak akkor mozoghatnak rá egy ellenségre, amikor az éppen a fegyverrel elérhető távolságból. Mivel az ellenség nagy, ezért egy helyben állva lövöldöznek. Viszont mivel távolabb vannak, annál pontatlanabban céloznak. Ajánlatos támadás előtt mindig közel vezetni a csapatunkat az ellenséghez, és csak azután adni ki a tűzparancsot. Mit is tudnék még mondani a játékról, szerintem már mindenét kivesztettem ideje lenne, valami összefoglaló mondanom róla, hogy eldönthessék megéri-e kipróbálni. Azok számára is, akikől jönne, ha itt a végén összefoglaló nem a leírakat, akik nem szokták a játékokat nézegetve, megnézni az utolsó sorokat, no meg az értékelőt. Szóval a lényeg, hogy ha nem is nyújt teljes értékű stratégiai élményt a program (hiszen jó pár nélkülözhetetlen elem kimaradt), mégis nagyon érdekes és izgalmas küzdelemben lehet részünk. A küldetések tökéletes felépítése és a sci-fi hangulat, amit a zene és a táj teremt, mindenképpen megéri egy próbát. Sőt, ha jobban áttekintem a helyzetet nem is egyet, de egyet mindenképp. Érdemes megnézni, hogy lehet egy meghatározó stratégiai rész - az építkezés nélküli megtervezni, és élvezhetővé tenni egy játékot.

külső/belbecs

LATVANYOSSAG ██████████
JÁTSHATÓSAG ██████████
SZAVATOSSAG ██████████
ZENEBONA ██████████

summa summarum

A Warzone 2100 és a Mars mentőakció keveréke, mutatós kockafelhárítón

végítélet

93%

ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2000

★ Ágasi Bandi és társai újra összerúgják a port...izé...a salakot

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Carapace
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: -

Az elmúlt hónap közepén, miközben a foci EB folyt még a csapból is, mellesleg - remekül időzítve - két foci program is megjelent. Az Európa figyelmét magára vonó esemény árnyékában azonban csendes szerénységgel a piacra dobtak egy másik sport programot is, amelyet a sportág kedvelői legalább olyan türelmetlenül vártak, mint a focirajongók az UEFA-, vagy EURO 2000-et. Hozzászoktunk már, hogy akárcsak a golfot kedvelők esetében is, nekünk jó, ha évente egyszer kijut a jóból, vagyis nem vagyunk túlzottan

elkényeztetve a bőséges választékkal.

Ezért is volt halványozott hát az örömünk, amikor ránk mosolygott a Roland Garros megjelenésének napja. Mint

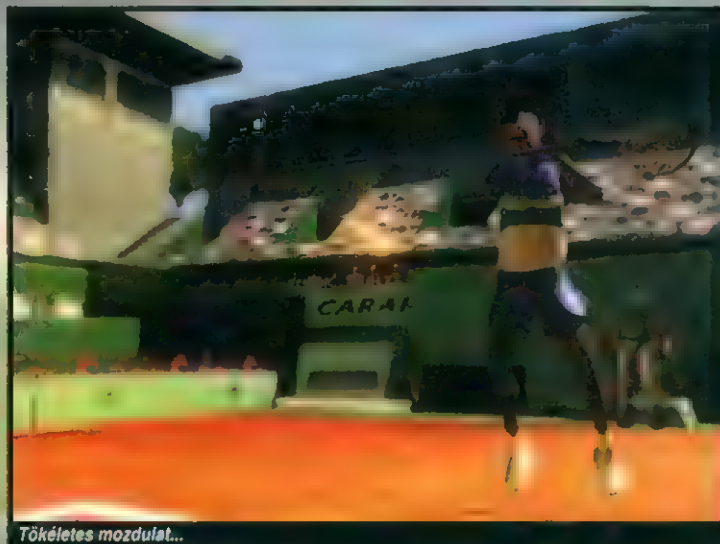
ahogy az már nevéből is kitűnik, a tenisz világába repülhetünk általa, egyenesen

a négy nagy Grand Slam viadal valamelyikének centerpályájára.

A dolgok közepébe vágva azonnal: a programban lehetőségünk nyílik a gyakorlásra is, a "training" menüben, és aki először látja a játékot annak célszerű ezzel kezdenie. A játékosunk irányítása ugyanis nem egyszerű, a kezdő bajnokjelöltek könnyen minősíthetik hirtelen felindultságukban kezel-

hetetlennek a Carapace termékét. Bevallom, nekem is jó párórányi gyakorlásba telt, mire megértettem a készítők elgondolását: abból kell kiindulnunk, hogy két alapütést különböztetnek meg, a pörgetett ütést (top spin), és a nyesést (slice). Nekünk ezek kombinációjából és az előre-hátramozgást

nyílik gyakorolni még a röptézést, (aminek különösen fontos szerepet szántak a játékokban, hiszen mivel a gép is aktívan részt vesz játékosunk irányításában, gyakran kerülünk a T-vonal és a háló közé), a lecsapást (ami tulajdonképpen nem más mint a fejfőlüli röpte), és a rövidítéseket is.



Tökéletes mozdulat...

szabályozó billentyűk vegyítésével kell kiokoskodni, hogy melyik lenne a legmegfelelőbb ütés az adott szituációban. A kezelhetőség további nehézségét az adja, hogy a jobbra-balra nyíl is inkább az ütés irányítására szolgál, ezért ahelyett hogy a labda után ráncigálnánk a játékosunkat, nekünk arra kell koncentrálni, hogy a labdát hova fogjuk ütni. Ha nem így teszünk, és késve nyomjuk meg az ütésre kijelölt két billentyű valamelyikét, játékosunk bambán nézi, amint a labda elsűvít a feje mellett. Ha a labdát csak át akarjuk paskolni az ellenfél térfelére, akkor elég simán megnyomnunk az egyik ütőgombot. Ha át akarunk emelni a hálónál álló játékos feje felett a labdát, akkor ez a hátrafelé nyíl "beszúrásával" érhető el, ha viszont erősen megütött, gyors ütéssel akarunk, akkor használjuk az előre billentyűt. Szervánál hasonló a helyzet, attól függően milyet akarunk ütni, és hogy hova akarjuk helyezni, használjuk a kurzormozgató billentyűket (a gyorshoz itt is az előre, míg a lassúhoz a "hátrafelé" billentyűt). Ne feledjük, a lassú szerva lehet éppen olyan hatékony, mint egy kétszáz km/h-val közeledő bomba, és ez a játékban sincsen másképp. Ezt azért mondom, mert sokan hajlamosak azt hinni, hogy egy jó fogadójátékos ellen sokkal többet ér egy gyors labda, mint egy lassú. Mivel ő is a gyorsra számít, ezért a lassú megzavarhatja, de legalábbis megakadályozhatja, hogy gond nélkül elüsse mellettünk a return-t.

Az előbb leírtakon kívül lehetőség

Pár óra tréning után viszont a jövőbeli bajnok egészen biztosan készen áll majd élete első nagy diadalára.

Ha meguntuk az adogatógéppel a játszadozást, akkor érdemes elkezdni a játszmat a gép ellen. A gép számos lehetőséget ad arra, hogy kiválasszuk a nekünk leginkább megfelelő meccstípust. Választhatunk sima kétszemélyes viadalt, ahol vagy a gép ellen, vagy akár a billentyűzetet felosztva egymás ellen is játszhatunk. Páros küzdelemben is számtalan lehetőséget kapunk: az általunk irányított játékos, a gép által irányított három játékosával, vagy két egymás ellen küzdő irányított játékos, a gép két játékosával, vagy akár játszhatunk még hárman, vagy négyen is, ha elférünk a gépünk előtt, és fel tudjuk osztani a billentyűzet.

Ha ezzel megvoldánk, jöhet a játékos kiválasztása. Tudnunk kell, hogy a Roland Garros 2000-ben nem találkozhatunk sem Pete Samprasszal, sem pedig Martina Hingis-szel, hiszen a játék nem tartalmazza egyetlen valós, létező, profi teniszező nevét sem (ennek oka valószínűleg a hihetetlenül magas jogdíjakban keresendő). Mivel

saját teniszezőt nem alkothatunk, így a gép által megadott tizenhat férfi, és női versenyző közül választhatunk. Igazából ez sem igaz, mert minden játékos csak akkor áll majd rendelkezésünkre, ha már számos tomát megnyerünk, és azokat is a legnehezebb fokon, tehát mire ez valakinek sikerül, addigra sok víz le fog folyni még a Dunán. De tegyük fel, hogy ez valakinek sikerült, és kedvére választhat. A játékosokat hét tulajdonság jellemzi, ezek: a szerva (erő és pontosság), a tenyeres, a fonák, a röpte, a lecsapás, sebesség (ez a futásra és nem az ütésekre vonatkozik), és a "felépülés", ami a játékos idegrendszerére, hidegvérére utal (az elvesztett pontok utáni lehiggadás gyorsaságát jelzi). Mindezek egy öt részre osztott skálán vannak jelölve, és (akárcsak az 576 értéklöbten-) természetesen annál jobb, minél több rubrika van kiszínezve. Ha kiválasztottuk az általunk legszimpatikusabbnak, vagy legjobbnak vélt urat, vagy hölgyet, akkor továbblépünk a következő menübe, ahol a tenisz legfontosabb tartozékát, az ütőt kell kiválasztanunk. Akárcsak játékosunk, ütő



Csak a bemelegítő ütések viselték meg ennyire a vonalakat...

is legalább tizenhat közül választhatunk, ám ez ugyancsak függ a megnyert tornák számától, és a nehézségi foktól (könnyű, normál, nehéz lehet). Az ütőinket két nagy márkacsaládjából választhatjuk ki, az egyik a Wilson, a másik az Ahead. Mindkét márká ugyanannyi ütőt ad a játékba, ám ezek tulajdonságai nagyban eltérnek. Ezeket az eltéréseket két tulajdonság adja, az irányíthatóság, és az erő, amit szintén egy, egytől ötig terjedő skálán osztályoztak. Az irányíthatóság az ütő kezelhetőségét jellemzi (vagyis hogy milyen könnyű, vagy inkább nehéz eltalálni vele a pályát), az erő pedig a húrozás keménységére vonatkozik, vagyis hogy milyen erővel tudjuk a labdát megütni (ez főleg a szervánál lesz fontos). Az, hogy milyen ütőt választunk, mindenekelőtt a pályától függ. A lassabb salakos pályára mindenképpen célszerű olyan ütőt



EB TÖRTÉNELEM

★ Analóg tudattágítás mindenkinek a fociról

Vitathatatlan tény, hogy ebben a hónapban foci-túlfengéssel küszködik mindenki, mivel nemcsak a PC-világban kergethetjük a labdát több játékban is, az EB eseményei is odaszögeznek a (jőmagamhoz hasonló) foci-őrültek minden este a tv képernyőire. Felmerült így az ötlet, hogy ha már minden az európai fociról szól ebben a számban, (nem is beszélve Bognár Györggyel készített beszélgetésünkről), érdemes lenne egy pár sor erejéig kilépni a 3D gyorsítók és processzor sebességek világából és szentelni egy oldalt a foci "analóg" múltjának is. Sokat agyalva a dolgon, végül arra a következtetésre jutottam, hogy hanyagolva a száraz adatok és időpontok tömkelegét, inkább pár érdekes eredményt írok le nektek abból az információtömegből, amit az elmúlt hónapokban összeolvastam és halottam készülődve az EB hangulatára, ünnepeire és leginkább izgalmaira. Kezdjük rögtön az elején a dolgot.

Az Európai Labdarúgó Szövetség megalakulásának évében (1954) már felvetődött, hogy szükség lenne egy olyan bajnokságra, ahol nem klubcsapatok mérkőztek össze erejüket, hanem különböző országok válogatottjaival, persze szigorúan az öreg kontinensről. A Copa Amerika mellett már csak a versenyszellem is arra készítette Henri Delauney-t, aki az első főtitkára volt a már fent említett intézménynek, hogy minél előbb lefedtesse az EB alapjait. Ő már nem érthette meg, de fia Pierre továbbvitte az elképzelést és (többek között Sebes Gusztáv közreműködésével) 1957-ben egy pályázat formájában megszületett a bajnokság első szabályzata. 1960-ban kezdődött meg a Nemzetek Kupája, ami az első EB-nek tekinthető. Na, vajon kik játszották a jelentkező 16 csapatból az első meccset? Persze, hogy mi és a szovjetek. Nem kell részleteznem, hogy előkelő helyünk ellenére a világ labdarúgásában (akkori mércével persze) kikaptunk 3-1-re Moszkvában. A visszavágóban bízva, a magyar csapat egy évig készült, ám ez sem volt elég, így egy hazai vereség után összesítve 4-1-es eredménnyel estünk ki az első viadalsorozatról, ami egyébként még bővelkedett politikai problémákban és apró bakikban. Végül a minket kiejtő Szovjet válogatott szerezte meg az első bajnoki serleget a Jugókkal szemben Franciaországban, merthogy ott volt az első EB.

A következő bajnokságon Magyar-

ország már szebben menetelt, egészen az elődöntőig. Az 1964-ben megrendezett (még mindig) Nemzetek Kupájában a magyar válogatott Albert, Sipos, Bene és a többiek pazar játékával haladt a győzelem felé egészen az elődöntőig, ahol a házigazda Spanyolok egyetlen árva góllal választottak el minket a biztos ezüstéremtől annak ellenére, hogy Szentmihályi élete egyik legnagyobb meccsét védte végig. Európa akkori bronzérmes csapata lettünk miután a dánokat sikerült térdre kényszerítenünk 120 percben.

1968-ban kapta a bajnokság először meg az Európa-bajnokság titulust. Ebben az évben a negyedöntőig meneteltünk Novák, Mészöly, Szűcs, Ihász, Fazekas, Farkas és a többi magyar labdazsonglőr segítségével, de sajnos a már oly sokat utált és átkozott Szovjet csapat vetett véget bajnoki reményeinknek. A jugók és olaszok által vívott csatában végül a tengerké mezesei kerültek ki győztesként, így a "Csizma"-ország ünnepelhette első EB győzelmét.

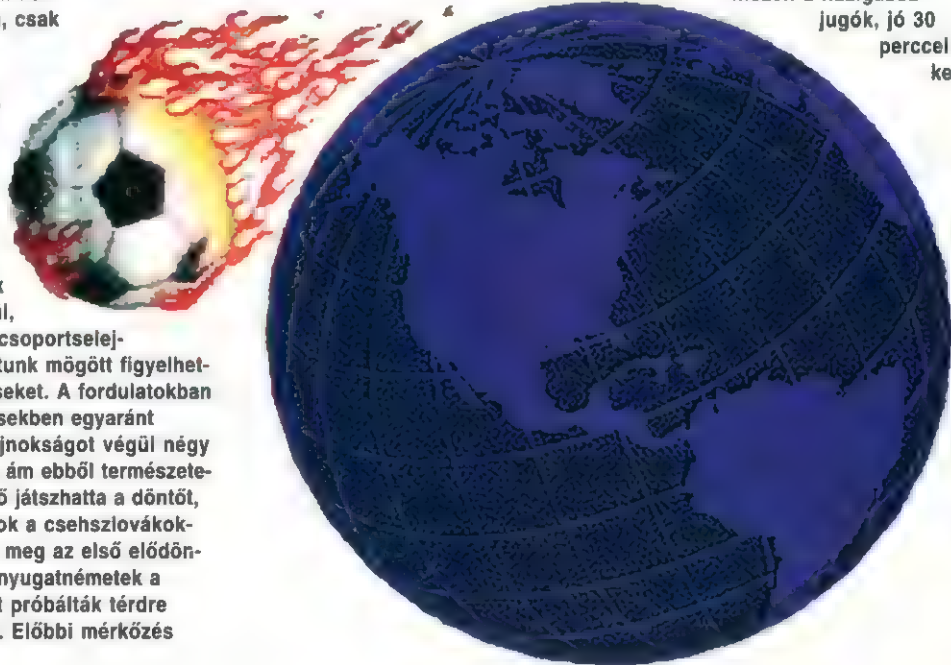
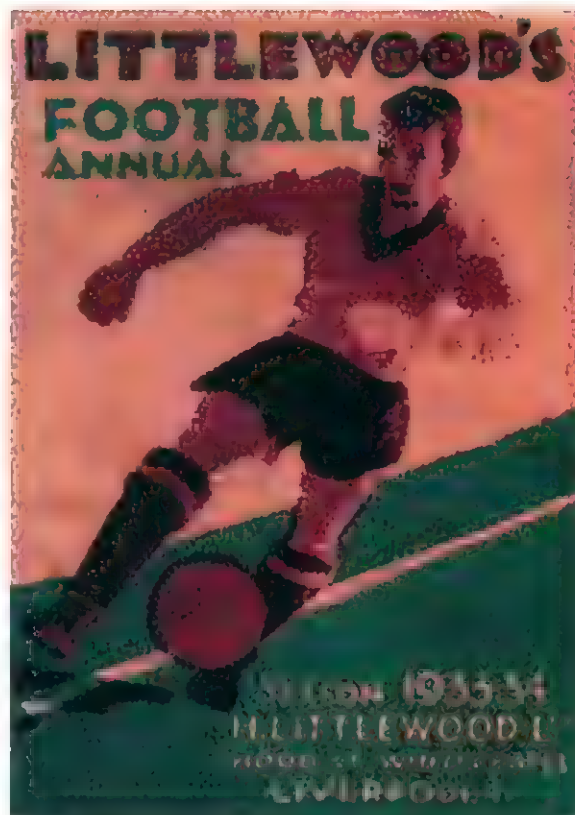
1972. Belgium. A Magyar csapat egy focsikorgatott, ám annál híresebb mérkőzésen kvalifikálta magát a negyedöntőkre. Az első mérkőzésen percekkel a lefújás előtt, sikerült az 1-1-es döntetlent elkerülni Szőke góljával, ám az elődöntőben sajnos örök mumusaink a Szovjetek ejtettek ki (már megint) minket, de később a bronzérmet is elvesztettük. Végül a nyugatnémetek csapata ünnepelhette a bajnoki cím megszerzését, nem kell magyaráznom, csak említek pár nevet: Beckenbauer, Müller, Breitner.

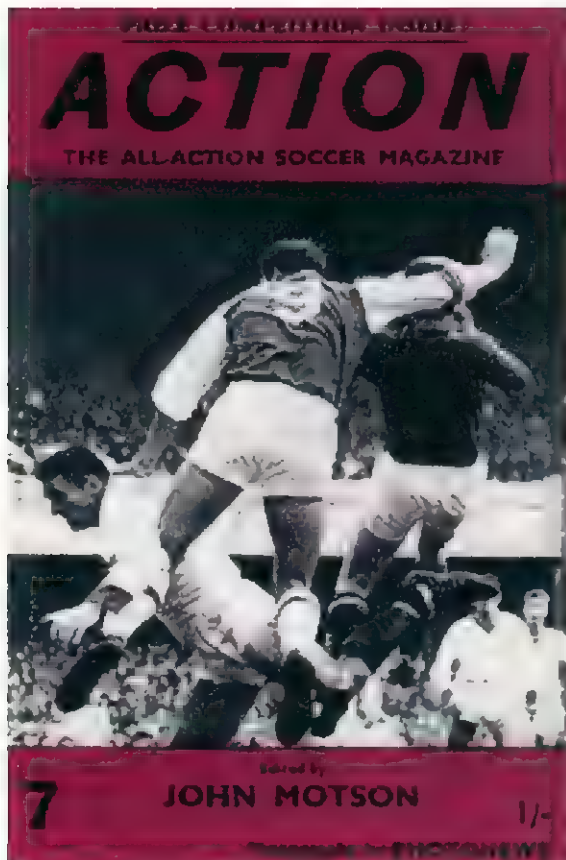
Az 1976-os bajnokságra már sajnos nem jutottunk ki, így tétlenül, mindössze a csoportselejtezőkkel a hátunk mögött figyelhetünk a történéseket. A fordulatokban és meglepetésekben egyaránt bővelkedő bajnokságot végül négy csapat uralta, ám ebből természetesen csak kettő játszhatta a döntőt, így a hollandok a csehszlovákokkal küzdöttek meg az első elődöntőben, míg a nyugatnémetek a jugoszlávokat próbálták térdre kényszeríteni. Előbbi mérkőzés

különlegesen emlékezetes maradt a "narancs"-szűrőlők fejében, mivel rengeteg rugdalózás és vagdalkozás jellemezte. Némileg érdekességnek számít a tény, hogy a hollandok világsztárja Cruyff, miután nem mutatott semmit a pályán, a 80. perc környékén elvesztette türelmét és olyan hevesen kezdett reklamálni a bírónál egy kérdéses döntés után, hogy meg-

kapta második sárgáját a versenysorozaton, ami egyet jelentett a diszkvalifikálásával a következő mérkőzésről. Ez ugye annak tudatában, hogy akár a döntő is lehet, igencsak felpaprikázta a hollandokat, így az 1-1-es döntetlent követő hosszabbításban még jobban vagdalkozva próbálták bevenni a csehek kapuját. Aztán Cruyff úgy érezte szabálytalankodott és megállt... Ő egyedül, mert sem a

bíró, sem Nehoda, a csehek csatárja nem így érezte, majd a bután bámuló hollandok orra előtt a hálóba küldte a labdát. Nosza, akkor aztán elszabadultak az indulatok végleg, így végülis 3 holland játékosnak kellett lemondani az ekkor, már aligha döntőszagú következő mérkőzésről. Végül Vesely adta meg a kegyelemdöfést, így a hollandoknak csak a "vigaszt" maradt. A másik elődöntőben sem volt kisbaba a feszültség, hiszen a házigazda jugók, jó 30 perccel a kez-





dősiszpo után, már 2-0-ra vezettek a nyugatnémetek ellen, de talán nem kell felhívnom senki figyelmét a tényre: a mérkőzés a hármassipszóig tart! Különösen a németeknél! A 65. perctől indult be a sörivők darálója, amikor Flohe egyenlített, majd Dieter Müller mesterhármásával a 120 perces mérkőzés végén a nyugatnémetek mancsaftja jutott a fináléba.

A döntőben a csehek brillíroztak, egészen addig, amíg a németeken valaki be nem kacsolta a "kiegyenlítés minden áron!" - gombot. Az egyenlítő gólt, végül a 90. percben sikerült Hölzenbein közreműködésével kicsikarni, ám végül a hosszabbításban is patthelyzetet produkáló mérkőzést, a tizenegyesek döntötték el. A németek talán akkor veszítettek utoljára büntetőpárbajt. A Csehszlovákiáé volt a bajnoki cím!

1980-ban az olaszországi EB is csak távolról mozgathatta meg a magyar válogatottat, mivel sajnos oda sem sikerült kijutnunk. A 80-as év júniusa fémjelezte az európai focivadiak csúcsát. Az előző EB-n csalódott németek reménykedtek egy esetleges győzelemben, és amikor bejutottak a döntőbe, ez beigazolódott, hiszen leiskolázták a kis belga válogatottat, akik egyébként a házigazda olaszokat ütötték el a finálétól. A németek persze megint nagy szerencsével nyertek, miután a belgák kínkeser-vesen kiegyenlítettek. Már minkét oldalon készültek a gyűrők, és a vizes-flakonok a hosszabbítás

megelőző liturgikus frissítésekre, ám a 88. percben Rummenigge beadását Hrubesch fejelte a kapuba, így Fortuna a németek mellett tette le a voksot aznap este.

84-ben Platini vezetésével a francia válogatott győzelmeskedett Európa országain, sajnos megint magyar részvétel nélkül. Már az elődöntőben is nagyon látványos, szórakoztató

mérkőzéseket nézhetett végig Európa, hiszen a franciák a portugálokat készülték "ledarálni", ám a meccs nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket (a franciák szem-szögéből). Bár a sajtószakértők szerezték meg a vezetést, ezt hamar kiegyenlítette a Portugál válo-



gott, majd átvette a vezetést percekkel a lefújás előtt. A mérkőzésnek ebben a felében nagyon úgy tűnt: megtörhet a francia diadalmenet. Aztán jött Domergue és pofátlan módon a nagy Platini szabadrúgását ellőtte. Mi az hogy előtte? Úgy a kapuba csavart, hogy mind a 60 ezer néző teljes extázisban üvöltött 3 percig! Azután feléledtek a franciák, így a hosszabbításban természetesen Platini góljával berúgták magukat a döntőbe.

A másik oldalon a dánok csaptak össze, a nyilvánvalóan esélyesebb

spanyolokkal. Rengeteg sárga lap, és még több sérülés jellemezte a mérkőzést, amit végül 1-1-es döntetlen után a tizenegyesek döntöttek el, a sötétebb bőrű csapat javára.

A döntőben, a bajnokságok egyik legnagyobb potyagólijával sikerült nyerni a franciáknak, miután egy ártalmatlan szabadrúgást a Spanyol kapus, Arconada, aki az egész bajnokságon szó szerint kivédte az ellenfelek szemét, egyszerűen beejtett a kapuba. Ilyen a sport, és az emberi sors.

És akkor volt egy Világ bajnokság, amire kijutotunk, nagyon készültünk rá, majd a Szovjet válogatottól apró vereséget szenvedtünk, ami jó 15 évre visszavetette a magyar labdarúgást... Ettől kezdve már felesleges folyamatosan említenem a tény: egyszer sem voltunk ott a hátralévő négy EB-n.

A 88-as Németországban megtartott viadalsorozatáról számomra a Szovjet Daszajev parádés védései, és Van Basten szemet gyönyörködtető gólya maradt meg a döntőből, amit a hollandok játszottak a szovjetekkel. A Holland válogatott remekül játszott a végéig a bajnokságot. Megérdemelten győztek, ráadásul még Van Basten is elismer-

te, hogy életében valószínűleg most először, és utoljára talált be ilyen éles szögöl, röptében, télmérkőzésen a kapuba. Az a tény, hogy ezzel eldöntötte a bajnokság sorsát, már csak a hab volt a tortán. Egyébként a hollandok, ezen az EB-n még nagyon sportszerűek voltak, de ha megengedtek egy rövid személyes vélemény, a holland "fekete" játékosok az ezt követő évtizedben sportot űztek a megengedhetetlen magatartásból a pályán. Ezt a 90-es VB-n kezdte Rijkaard, amikor miután felrúgta Rudi Völler, egyszerűen leköpte.

Majd, miután ezért kiállították, leköpte még egyszer. Bicskanyító módon folytatta ezt a mentaltást rengeteg játékos, és nem kell sokáig nézni egy mérkőzést akár most sem ahhoz, hogy Kluivert vagy Davids fogja magát, és beleszálljon valakibe páros nyújtott lábbal.

Ezek az évek azért, már sokkal közelebb állnak hozzánk, így nem is nagyon részletezem, hiszen mindenki emlékszik a 92-es Dán meglepetés győzelemre, amikor a vigaszágon, némi politikai zavar miatt bejutott Dán válogatott kezdetben bukdácsolva, ám végül diadalmasan, valahol igazságot szolgáltatva nyerte meg a döntőt, annak a Vilfort-nak a góljával, aki a viadalok alatt ingájaratban utazgatott haldokló kislány kórházi ágya, és a meccshelyszínek között. Sokan bírálták, hogy kezezett, sokan azt állították: nélküle is nyertek volna egy góllal. Mégis úgy érzem, mindenképp igazságot szolgáltatott az a fekete-fehér labda azon a nyári estén!

Aztán a foci haza készült 96-ban Angliába, ahol mindenki Shearer és Sheringham búvóletében várta a biztos Angol diadalt rossz szokásként, ami a mai napig jellemzi az angol szurkolókat. A túlzott magabiztosság és nagyképszerűség, hamar keserű bosszúsággá vált, amikor a Német tizenegyes kísérleties hasonlósággal az olasz VB-hez, büntetőkkel szertefoszlatta a szigeterország reményeit. A másik ágon a csehek jutottak be a döntőbe, ahol történelmet írva, a német Bierhoff első hivatalos "aranygólja" döntötte el a mérkőzést, szerintem némileg igazságtalanul.

Lassan elérkeztünk a jelenlegi Európa-bajnoksághoz. Eddig mindegyik meccs remek volt és izgalmas. Nem is emlékszem mikor volt ennyire változatos és sokszínű egy EB első fordulójára. Elképzelésem sincs, hogy mi lesz a bajnokság vége, hiszen egy ilyen Portugál-Angol vagy Szlovén-Jugoszláv mérkőzés után, nem merek jóslatokba bocsátkozni. Miközben ezt írom, épp az angolok gyűtenek be egy történelmi győzelmet a németek ellen. Annál jó meccs akad, hogy csak kapkodom a fejem. Remélem ettől függetlenül sikerült besűríteni pár fontos emléket, és adatot arról a bajnokságról, melyet nézni is játszani is egyaránt érdemes, függetlenül attól, hogy a füves pályán rohanjuk ki a tüdönket, vagy a szobában, 35 fokban a PC előtt zslbasztjuk le a kezeinket.

Adam

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000

★ Donadoni, Peruzzi, Caneloni, Pepperoni, Satöbbi...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Silicon Dreams
Kiadó: Eidos
website: www.eidos.co.uk
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Es akkor megvettem mind a hat zacskó chipset, és mind a négy liter kólát, amit az üzletben találtam, és nekiláttam az Európa-bajnokság első mérkőzését megnézni. Voltunk vagy nyolcan a szobában, és már az első meccs után nyilvánvalóvá vált: nem nagyon akad idén nyáron sem szabad este Júni 10-től Júli 2-ig! Aztán jött a telefon, hogy van itt két program, és hogy le kéne tölteni. Persze mindkettő focil! Na, ennyit a nyugodt estékről. Tudván, hogy cimboráim legalább annyira fanatikus PC-futballozók, mint én, hamar rádöbbsentem, hogy nem lesz könnyű besűríteni két játékot a napi két meccs közé, nem is beszélve a tényről, hogy szerény hajlékom azóta átalakult egy Keleti-aluljáró színvonalú átjáróházzá, mivel minden nap minden órában beállít valamelyik istenverte barátom, hogy ugyan játszunk már egy kicsit a Bajnokok Ligájával, vagy adjunk a románoknak az Euro 2000-ben. Talán az sem lepne meg, ha

Talán nem kell különösebben elmagyaráznom, hogy a játék, melyik bajnokságot fogja szimulálni, így vágjunk rögtön a közepébe.

Nehéz ronda, de tartalmilag rendben!

Bár úgy gondolom, nem a legjobb intró az olyan, amiben gyakorlatilag egy videó van bedigitalizálva, mégis talán ebben az esetben elfogadható az a kisfilm, amit összedobtak az Eidosnál. Ez a Bajnokok Ligája-féle elit feeling jól átjön a bevezető képsorban, nem is említve annak a

azért zavaró a dolog, mert a már fent említett elit érzése a játéknak nagyon szépen átjön a menüpontoknál is, és az aláfestő zene is érezteti: itt bizony a foci arisztokrácia méri össze tudását. Akkor miért ilyen "kockás" az a nyamvadt intró?

Ha a csapatokat és a különböző helyszíneket tekintjük, teljesen up-to-date minden, nem kell tartanunk attól, hogy esetleg hibás csapatfelállásokkal találkozunk, de a különböző mancsaftok formációi taktikái is jól vannak modellezve, így még az sem nagyon kötekedhet, aki minden

sajnos ebből a játékból is kimaradtunk, így ne keressetek egy magyar játékost sem, kivéve persze a berlini Herta-ban Királyt és Dárdait, akik remélhetőleg egy kicsit megmutatják azért a nyugatnak, hogy akadnak még használható, intelligens és jó focisták a gulash-országban is.

Interaktív nosztalgia

A játék legjobb és legérdekesebb menüpontja a már másik játékokból is megismert klasszikus mérkőzéseket felelevenítő menüpont, ahol a bajnokok ligája 1968-tól vívott döntőinek bizonyos meccseit játszhatjuk újra, persze szigorúan a történelem szerint diktált események felidézésével. Ez a pont jelenthet némi vigaszt azoknak a München-szurkolóknak, akik a fent említett mérkőzést olyan fájdalmasan élték meg. Ha itt nekifutnak a meccsnek, nem biztos, hogy sikerül az angoloknak kiegyenlíteni. Persze rengeteg egyéb "éles helyzet" van még a választható menüpontok között, így mindenki kaphat kedvére való feladatot, ha már arra a sima mérkőzés nem elég. Ezeknek a mérkőzéseknek a nehézségi fokát egyébként, a mellettük látható csillagok száma jelöli.

A meccs

Kezdjük talán a számomra legfeltűnőbb dologgal. Aránytalanok a játékosok! Nem tudom, hogy sikerült ezt ilyenre összehozni, de sok játékosnak akkora feje van, mint egy hőembernek. Elkerülhetetlen, hogy összehasonlítsam a másik aktuális játékkal az EURO2000-el, így ez borzasztóan szembetűnő volt, már az első mérkőzéseknél. A másik aránytalan dolog a labda mérete. De uraim! Az a boggyó nem akkora, mint egy medicin labda! Én elhiszem, hogy meg akarták könnyíteni a játékot, de azért nem kéne olyan méretűvé



tényét, hogy különösen a tavalyi döntője ennek a bajnokságnak nagyon izgalmasra sikerült, így nem kell kérésre feszíteni a lusta programozókat. Persze az intró megosztja majd a közönséget, mert ha valaki a Bayern-nek

játékost, minden bajnokságot és minden formációt IQ-ból vág. Persze bármelyik pontot átállíthatjuk itt is, így ha valakinek kedve szottyan 4-2-4-es felállással megrohanni, mondjuk a Manchester United csapatát, hát tessék! Az összes formáció közül válogathatunk, név szerint is, és természetesen piros pöttyös megfontolással is (mármint ugye a csapatfelállítás taktikai rajzát nézve). Mivel a magyarok nem nagyon jeleskednek a futball műfajában, hát

egyik nap valamelyik Fedél Nélkül-husár is elosonna a szobám ajtaja előtt. No de, mint már mondtam volt, én is hasonló beállítottságú vagyok (mármint focijáték ügyben), így az elmúlt 168 óra nem is szólt másról, mint a kerek pöttyös labdáról a nap 18 óráján keresztül. Először talán a "kevésebb" aktuális Champions League 1999/2000-ről írok nektek, hiszen könnyen előfordulhat, hogy a nagy EB-lázban átsiklik mindenki a játék felett, pedig igencsak a spícen van, ráadásul rég nem láttam ennyire jól irányítható focit, ami nem EA Sports volt.

szurkolt akkoriban, annak bizony legfájdalmasabb pillanatainak egyikét "kapargatja meg" a rövidfilm. Egyébként nekem minőségi problémáim vannak a bevezetővel és az átvezető képsorokkal is! Szerintem a felbontásuk nem elég magas. Az elején azt hittem, hogy az én gépemmel van valami, de miután mindent átvizsgáltam, rájöttem, hogy "gyárilag" lett ilyen csúnya cska az intró és a mérkőzéseket megelőző kisfilm is. Azért ennél egy kicsit lehetett volna több helyet áldozni a cd-n a bevezetőfilmre. Különösen



várásolni a labdát, hogy mindenképp eltaláljam, akárhol és akármikor rúgok bele. A készítőkhöz láthatóan nagyon odafigyeltek arra, hogy a játékosok arca is hasonlítson az eredeti emberekre, de úgy érzem ennek kicsit a külalak itta meg a levét, mivel a fent említett aránytalanságok mellett sok egyéb dolog van, ami lehetne sokkal szebb és sokkal igényesebb. Szerencsére nem tartozik ezek közé a stadionok kidolgozása, ami nagyon részletesen és szépen meg lett rajzolva, így néha ellátni egészen az öltözőig.

Ha magát a játékot nézzük, akad egy-két apróság, amit bizony kihagyhattak volna a készítőkhöz. Szerintem abszolút szabálytalan módon szerelenek sokszor a gép által irányított csapatok, viszont, ha mi rúgjuk fel az ellenfelet, szinte minden alkalommal befújja a bíró a faltot. A másik kicsit idegesítő komponens a játékban a csatárok labdalevétele. Túlságosan sokáig bénáznak a kirúgást követően, és így rengeteg alkalommal elveszik a labdát tőlük az ellenfél játékosai.

A kapusok mozgása egy külön oldalt érdemelne, mert amennyi jó dolgot találtam benne, legalább annyi rosszat is. Fura kettőség jellemzi egyébként a játék valóságosságát is, mivel sok mozdulat és csel nagyon jól imitálja, jó arányban szimulálja benne rejlő lehetőségeket. Például nem megy kapura majdnem mindegyik lövés, mint a Fifa sorozatban.

Itt elég könnyű mellélőni, és amikor röptében próbáljuk eltalálni a labdát a pontos lövés esélye is közelebb áll az igazsághoz, mint az EA Sports

klasszikus sorozatában megereszett lövéseknél.

Jó és mindenképp használható újításnak tartom a támadások közben megnézhető felső madártávlatot, ami gyakorlatilag a csatár felnézését helyettesíti egy felfutás során. Így sokkal könnyebb megnézni a passzolási lehetőségeinket, hiszen ilyenkor a képen kívüli álló játékosok is láthatóak. Így nem vaktába passzolunk, hanem az előre kiszemelt embernek, esetleg a taktikusabbak két, három passzt is megtervezhetünk ennek a funkciónak a használatával.

A védők magatartása nem szokatlan, mivel Ők is csak akkor képesek belerúgni a labdába, ha mi irányítjuk őket. Ezt még egy focijátékban sem láttam, hogy sikerült volna megoldani. Persze itt kicsit csalókébb lett a

előre a mi labdánkkal, anélkül, hogy egyáltalán tett volna érte valamit. Eme fenti tulajdonságok egyértelműen mutatnak a következtetésre: csal a játéklé! De mint a disznó! A bíró mindent befúj nekünk, de alig fúj be valamit a gépnek. A játékosok elvesztik a labdáinkat, de mi viszonylag nehezen tudjuk visszaszerezni. A program egyébként a csalásnak azt az ügyes formáját alkalmazza, ami a kezdő játékosokkal elhithető, hogy Ők a

azért akad szépszámmal ilyen is.

Ez annyit takar, hogy egy távoli lövést úgy fog meg, hogy hátrafelé vetődik el, mikor már túllőtték rajta a labdát, amolyan utolsó lehetőségként.



Itt senki sem várja előre a labdát?



Gólröröm a köbön

dolog, mert sokszor még akkor sem tudjuk elrúgni a labdát a támadójátékos elől, ha mi irányítjuk a védőt. Ez persze visszafelé is érvényes: amikor támadunk, és már épp ellőnénk egy labdát, olykor-olykor mire észbe kapunk, már a védő rohan

gyengék és nem a gép a mocskos. Sajnos ez ellen nincs mit tenni, meg kell szokni és kész.

A program írói sem nagyon figyeltek egyébként az etikai kódexre, mert a nehézség beállításánál is hagytak apró kiskapukat, amelyekkel csalóka módon kiiktathatjuk a nehezítő tényezőket.

Ilyen például a bíró. Amatőr fokozaton engedékeny, normálán már közel igazságos, és profi fokozaton szigorú. Ám ezt is átállíthatjuk az opcióknál, így a profi fokozaton sem fog befújni egy szabálytalanságot sem. Valamilyen szempontból jó, másból viszont kifejezetten elszomorító, és idegesítő.

Térjünk talán vissza, a már fent említett kapushoz! Ő sokszor nagyon jól, és élethűen kimozdul a labdába, ám ezután fogja, és legalább annyi alkalommal odadobja az ellenfél játékosának. Az EURO2000-ben is előfordul ilyen, de nem annyiszor, mint itt. Jó 25 százalékkal megnöveli az ellenfelek esélyeit, ha a kapusunk kezében van a labda, mivel tizből legalább két alkalommal biztos, hogy "eladja" a támadást, méghozzá elég veszélyes módon.

A másik furcsa mozdulata, a hátrafelé vetődés. Erre kevesebb példa van, mint a rossz kidobásra, de

Na már most, ki tudja mindenki találni, hogy mi lesz az eredménye a vedésnek, ha a kapusunk a gólvonalon áll...

A pár hónappal ezelőtti bevezetett új UEFA-szabályok szerint, nem lehet itt sem nagyon időt húzni, ám ezt nem bíról ítélettel oldja meg a program, hanem amikor a kapusunk kezében van a labda, amolyan amerikai futball-szerűen megáll az óra. Várhatunk akár hosszú percekig, nem történik semmi, csak áll mindenki és néz.

A program másik érdekessége, hogy az angolok szövetségi kapitánya, Kevin Keegan is kommentálja az eseményeket, ami mindenképp aktualis ötlet volt, különösen az angolok siralmas EB szerepelését figyelembe véve.

A gólrörömet is nagyon jól, és élethűen sikerült le "motion capture"-özni, így ha elég sokáig várunk, akár a friss apaként ünneplő Bebeto elhíresült ringatását is megcsodálhatjuk a többi gólröröm között a játékban. Mindent összegezve, nagyon jó kis program született az Eidosnál, és ami még ennél is meglepőbb: legalább annyira játszható és élvezhető, mint a Fifa-sorozat bármelyik tagja. Érdemes sokat játszani vele, és ha már úgy érzitek: kicsit túlságosan könnyen megy minden mérkőzés, lépjenek a profi fokozatra, garantálom, hogy meg fogtok izzadni minden gól előtt.

Adam



Vajon melyik focira vetődik a kapus?

külsín/belbecs

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Kicsit hanyag,
de szeretetre méltó...

végítélet

79%

BESZÉLGETÉS BOGNÁR GYÖRGGYEL, AZ MTK SZAKMAI IGAZGATÓJÁVAL

★ E.B....utánpótlás...P.C.

Forró nyári nap, az autóban 40 fok, dugó a Hungária körúton. A kocsimat épp meghúzták, így a düh és a kimerültség nem sok jót ígért a beszélgetéshez. Bognár Györggyel, mindenki Gyurijával, aki az MTK szakmai igazgatója és jelenleg az utánpótlást felügyeli. Edzi azokat a srácokat, akik évek múlva, majd remélhetőleg a nemzetközi porondon hozzák vissza a magyar foci rég elveszett tiszteletét.

A székhez üres, csak pár fiatalabb srác szaladgál ide-oda, ám egyiket elkapva hamar tudomást szereztem, végcélom pontos helyéről.

-A Gyuri irodája? Ja, ott van balra az első ajtó!

Megköszönve, tovább "szárguldóttam" a 80-as éveket idéző folyósón, majd a bal első ajtó előtt ismét egy fiatal, kb. 17 éves focireményiség álldogált feszült figyelemmel.

Nyílik az ajtó és mindketten beléptünk két különböző céllal, ugyanahhoz az emberhez.

Épp egy tárgyalás végén járhat, ám meg-látva minket azonnal üdvözlől, majd kérdően fordul a srác felé.

- Mondd, mi kell?
- Vécépapír, nem tudod, hol van?

Tehetetlen vigyorral az arcán, nagy nyugalommal és türelemmel magyarázta meg a srácnak, hogy eme kérését aligha a szakmai igazgató irodájában kéne orvosolni.

Egy dolog már most látszik: nem véletlenül Ő dirigálja az utánpótlást. Elég volt két mondat, és nyilvánvaló volt számomra: nem egy diktátor típusú, félelemmel és megszorításokkal fegyelmező edzőről van szó. A szobája, kész múzeum. Rengeteg serleg és kupa díszíti minden oldalon, alig győzöm kapkodni a fejem. Egy pillanatra elszalad...van még egy kis dolog.

Addig kicsit közelebbről megvizsgálom a kupákat, majd meglepődve látom, hogy az íróasztalán lévő (általam virágváznak statuált) serleg, nem más, mint a Magyar Kupa Papírok, szerződések mindenhol, hiába egy vezetőnek sok dolga van. Miután visszaér, azonnal a közepébe vágunk.

- Milyen lesz az MTK 5 év múlva?
- Jó kérdés...milyen lesz a

magyar futball öt év múlva? Szerintem mi utánpótlás terén rengeteget léptünk előre az elmúlt öt évben, de egyébként az MTK szervezetenként eddig is jól működött az elmúlt 5-6 évben.

Most tudunk egy kis szakmai pluszt, egy szakmai irányvonalat adni, amit mi magunk dolgoztunk ki, és ezt megköveteljük az utánpótlásoktól is.

Ha az érdekel milyen lesz 5 év múlva, én azt várom a játékosoktól, hogy tudják mi a foci, miről szól, és hogy képzettek legyenek a játék szeretetét magukban hordozva.



- Mi manapság fontosabb a fiatalok tanításánál, a technikás játék, vagy a nagy hajtás, a jó erőnlét?

- Mindenképp a technika a fontosabb, de megfordult a világ az elmúlt években, mert aki az eredményért játszik, az a hajtós focit erőlteti, és szó szerint belehajtja a gyerekeket a győzelembe. Az edzők nagy része sokkal inkább a fizikailag is nagyobb, erősebb srácokat hajtja és edzi. Nálunk ez fordítva van, és talán pont ebben rejlik az MTK sikereinek titka.

Mi a játékos, technikás gyerekekkel

foglalkozunk még akkor is, ha a többiek most még elnyomják őket. Amikor kiegyenlítődnek majd az erőviszonyok, az lesz a jobb, aki többet tud.

- A magyar foci helyzetéről nem kérdeznék, mégis egy dolog érdekelne. Ha ennyi fiatal tehetség van, akkor Ők hová tűnnek, amikor kirepülnek és "profi" focisták lesznek?

- Ott vesznek el, amiről eddig beszéltem. Ott, amikor versenyzetjük őket és az edzők pazar, és látványos eredményeket akarnak,

levezetni egy beszélgetésben könnyű, de megcsinálni és azt fölállalni, hogy én a gyerekekkel egy bajnokságban játszani akarok, és nem feltétlenül nyerni, már sokkal nehezebb.

- Mennyire csökken a focizni vágyó fiatalok száma? Te, mint a labdarúgásnak elkötelezett sportoló, ezt hogyan éled meg?

- Nem futballoznak eleget a gyerekek, még az se, aki futballista akar lenni.

Annyi más területe lett az életnek manapság, hogy az iskolai kötelezettsége mellett, nem beszélve a nyelvekről és a számítógépről, egyszerűen nincs ideje, sem energiája senkinek focizni.

Mozi van, videó van, minden van, nem csak futball. Nincs már gyerek, aki a grundokon játszik egész nap, mert nem teheti. Az meg, aki játszik, nem elég igényes magához, így csak látszólag tanul meg focizni, mert úgy gondolja, hogyha egy elemet egyszer megcsinált, amit a TV-ben látott, azt már tudja is.

Ez sajnos nem így van, egy mozdulatot, jó lövést tizből legalább nyolcszor meg kell tudni csinálni ahhoz, hogy azt én elismerjem.

Az elmúlt két-három évben, amióta ezt csinálom, sajnos azt kell mondanom, hogy ezt tapasztalom mindenhol.

Ha valami egyszer sikerült, az a tipikus kakukktőzés. Egyszer sikerült és kész. Csináld meg tízszer, és ha sikerül, akkor azt tudod. Persze ahhoz, hogy ezt ennyiszer hiba nélkül megcsináld, rengeteget kell gyakorolnod, ahogy egy zongorista is naponta gyakorolja az alaphangokat. Sajnos nem igényesek a mai fiatal srácok, és ahhoz, hogy ez megváltozzon nagyon sokat kéne gyakorolni, erre viszont nincs idő, ebben a rohanó világban.

- Mennyire veszélyes szerinted a PC az "igazi" sportra?

- Nem viszi jó irányba a számítógép a világot. Bár ez nem az én szakterületem, én úgy látom, hogy már minden bejön a szobába.

Lassan már ott tartunk, hogy ha szeretnénk egy üditőt venni, vagy egy pizzát rendelni, nem kell még a szobából sem kidugni a fejünket, egyszerűen megrendeljük a netről, és már hozzák is a friss ételt az ajtónkig.

Érdekes, jó hogy van, de azon túl,

amire elkerülhetetlen a használata, nem kéne túlságosan központivá tenni egyikünk életében sem. Az embereknek szerintem maguktól rá kéne jönni idővel, hogy nem a teljes elkényelmesedés a végső cél.

- Mennyire vagy kapcsolatban a fociprogramokkal?

- Talán a legjobb kapcsolatban akkor vagyok a géppel, amikor diktálok a titkárnőmnek. Megmondom őszintén, a gyerekeim szoktak játszani, én magam nem igen játszom, bár félek attól, hogyha egyszer ráugrom a gépre, én magam sem jövök le róla.

Igazából a két gyerekem az, akik mindig játszanak, hihetetlen csatákat vívnak, és akkor persze minden gólt meg kell nézmem.

Fantasztikus világbajnokságokat tudnak lebonyolítani, és ők természetesen ezt hihetetlenül szeretik.

Inkább azt kéne velük csinálni, amit az édesanyjuk tesz, névlegesen időben leveszi őket a gépről, így valamennyire még megmarad az egyensúly a világ és a PC között, mert persze a gyerekek "normál" módon is futballoznak. Korlátozni kell azt az időt, amikor ezzel foglalkoznak, mert azért van iskola mellette, nyelvet kell tanulniuk, egy szóval nem ülhethetnek folyton a gép előtt.

- Milyen érzés profi futballistaként megnézni egy ilyen programot?

- Igazából a futball érzését ez a játék nem tudja visszaadni, de nagyon jól imitál dolgokat.

Az emberközelséget, csatákat, küzdelmeket nem, vagy alig tudja visszaadni, viszont a gépen mindent meg lehet tenni, sőt sokszor még hatásosabb is elérni egy gólt, mint az életben.

Persze megvan ennek is a varázsa, de azért semmiképp nem hasonlítanám össze az életben játszott focival.

Szakmai tanácsokat nem tudok soha adni, mert már a gyerekeim is sokkal jobban értenek a számítógépes focihoz, mint én. Ha leülök viszont játszani a srácaim-

mal, akkor bizony csúnyán elvernek, ebből kifolyólag nem is játszom soha.

- Ha esetleg Magyarországon készülné egy focijáték, és szakkomentátorok közvetítenének a meccsekben, ahogy ezt a többi fociprogramnál megszoktuk, te szívesen vállalnád, hogy odaadd a hangodat egy ilyen virtuális bajnoksághoz?

- Szerintem, ha valaki bármilyen módon a focival kapcsolatba kerül, az csak jót tesz a játék hírnevének, és úgy gondolom, hogy nyugati kollégáim is ebből a megfontolásból adják a hangjukat egy-egy focijátékhoz.

Természetesen én is nagyon szívesen vállalnám a dolgot.

sajnos nincs meg mindannyiunkban. A futballedzőséghez két dolog kell: az egyik a pedagógia, és majdnem azt mondom, hogy több kell belőle, mint a másik komponensből, magából a szakmából.

- Nem hagyhatjuk ki a foci Európa-bajnokságot, mi a véleményed az eddigi meccsekről, az első forduló után?

- Én a magam részéről pozitívan látom az eddigi meccseket, mert pontosan azt vártam, egy ilyen nyitabb, játékosabb, támadóbb szellemű focit.

Hála istennek a játékosok felvállalják ezt a játéktípust, így többet mennek a kapuk elé, több helyzet adódik. Én az első körben

helyzet után.

Ott a második gól után azt mondtam, hogy még nyitott a meccs, akár 2-2 is lehet a vége, persze tévedtem, mert végül a portugálok nyertek 3-2-re, de megérdemelten, hiszen nagyon tudnak focizni.

A hollandokat szeretem, a franciákat, az olyan csapatokat melyekben benne van ez a közönségnek játszó, látványosabb futball.

- Esetleg megtippelnéd, hogy ki lesz a bajnok?

- Egyértelműen megmondani nem lehet, de én egy holland francia döntőnek örülnék, bár a spanyolok is jó focit játszanak, az olaszok focija egy sokkal

racionalisabb valami, nekik nem igazán szurkolok.

A portugálokra tippelnék még, de szerintem nem képesek folyamatosan olyan teljesítményre, amit az angolok ellen nyújtottak.

- Ha valahogy meg kéne győződnöd az olvasóink közül azokat, akik alig-alig játszanak, hogy menjenek le egy kicsit rugni a bőrt és hanyagolják a gépeiket, mit mondanál?

- Jó dolog ez a számítógép, de nem lehet anélkül élni, hogy az ember néha jól kimozdítja magát, lehet az séta, lehet az

tollaslabda, lehet az bármilyen, amivel kicsit felpörgetjük a vérkeringésünket. Nagyon fontos néha fizikálisan is megmozdulni, mert aki testileg eltunyt, az idővel szellemileg is leépül, hiszen a két dolog, csak együtt működik.

Óráig tudnánk beszélgetni, de már hosszú percek óta folyamatosan kopogtatnak az irodajátón.

- Bocs, de muszáj mennem...

Rövid kézfogás és már rohan is a srácok után, ki a pályára. Remélem mindenki kapott valamit, amiről gondolkodni, elmélkedni tud, hiszen soha jobbkor nem beszélhetünk volna valakivel a foci világából, mint azokban a napokban, amikor épp Európa legjobbjai mérkőztek minden este erejüket.

Szeleczky Ádám



- Szerinted egy játék mennyire taníthat meg valakit elméletben focizni, mennyire lesz jó taktikus egy magzállott PC-focista?

- Erre nagyon egyszerű a válaszom: semennyire! Bár a programok modellezik a formációkat, a játékosok mozgását, mégsem lehet a két dolgot összehasonlítani, mégpedig azért nem, mert emberekkel kell foglalkozni.

Más látni egy taktikai variációt egy csapat játékában, és más gépiesen kivitelezni azt hiba nélkül. Nézni egy mérkőzést és érteni a futballt lehet úgy is, ha soha nem rúgtunk labdába, de emberekkel elfogadtatni azt, amit én akarok, azt nem lehet megtanulni sem számítógépből, de még könyvből sem.

Ehhez egyfajta adottság kell, ami

nem is vártam ennyi jó meccset, szerencsére kellemesen csalódtam.

- Mennyire lehet kihatással ez a többi európai ország focijára?

- Mindenképp van egy kihatás egy ilyen nagyversenynek a következő évekre és azt gondolom, hogy itt is várhatunk egy kis változást azoknak az országoknak a focijában is, akik nem jutottak ki a döntőkre.

Akik viszont kint vannak, azok a futball elit legjobbjai, így miért ne húznák magukkal a magyar másodosztályt, vagy bármelyik másik ligát?

- Kedvenc csapat, kedvenc meccs?

- Az Angol-Portugál volt a kedvencem, amit egy kisebb társaságban néztem, és persze mondtam a véleményemet minden

EURO 2000

★ „Játszd újra, Sam...”

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports

Kiadó: EA Sports

website: www.easportseuro2000.com

Minimum konfig: P266, 32MB RAM

Ajánlott konfig: P-II 333, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: Internet

Talán minden játék közül, ami ebben a hónapban átfutott a kezem alatt, a legjobban az Euro 2000-nek örültem, hiszen soha jobbkor nem jöhet egy jó fociprogram, mint az épp aktuális "igazi" bajnokság-sorozat alatt. Az EA-Sports amúgy is egyfajta etalonja lett már a hasonló jellegű játékoknak, így amikor a kezembe került a legújabb fociörvület játékváltozata, nem is merült fel bennem, hogy esetleg nagyot csalódhatnék. Nem is csalódtam! Persze nem szeretnék rögtön a végső értékelésnél kezdeni, így menjünk szépen lépésről lépésre.

Minden az intrónál kezdődik, ami rettentő egyedire sikerült, mert két teljesen különböző világot próbál összeolvasztani elég sikeresen. Névlegesen, amikor kinyílik egy ajtó egy sötét épületben, és belép egy DJ, millió lemezzel a kezében, a laikus még nem nagyon sejtethi, hogy neki mi köze lesz a játékhoz. Persze rövid úton nyilvánvalóvá válik számunkra, hogy nagyon is sok köze, mivel ahogy beüzemeli (az enyhén futurisztikus) lemezejátszót, kigyúlnak a fények, és már pörög is velünk a világ foci-életje, jó másfél percig. Nagyon hangulatos, és ami sokkal fontosabb: nem elcsépelt! Amikor már annyi fociprogram van a

piacon, hogy Dunát lehetne rekeszteni velük, viszonylag nehéz lehet valami újat megalkotni a játék fejlesztőinek, ezzel viszont sikerült az EA Sports-nak egy formabontó, eredeti és jól működő ötlettel előállni.

Amikor már kigyönyörködtük magunkat az intróban, nekikezdehetünk a játéknak, ahol (ha mondhatom így) a szokásos legfontosabb menüpontok fogadnak minket. A navigálás két részre van osztva. Amíg a kép bal oldalán a járulékos opciókat piszkálhatjuk meg, közben a legfontosabb, mondhatni a versennyel

Ezt hosszú távú gyakorlásnak ajánlanám, azoknak, akik nem nagyon néznek túl a mérkőzésen, nem okoz igazán örömet nekik egy taktikai csata, vagy maga az EB menetrendjében végigjátszani bármit is. Bulikra is a Golden Goal menüpont a legjobb, mert mindenféle kötétségek nélkül, akár 20-30 górra is felrakhatjuk a léceket, így a fanatikusok is rúghatják a bőrt órákig. A másik nagy pozitívum az olyan meccsekben, ahol nincs idő, hogyha megverjük a cimboráinkat, nem tudják a képünkbe vágni, hogy "...ha még lett

gólva alkalmazni, ahogy erre a fociban szükség van, sajnos nem tudjuk a Skill Drill-nél gyakorolni. Ezért érdemes kiválasztani valami amatőr csapatot (mondjuk a magyart), és ellenük a Golden Goal menüpontban eljátszogatni 25-30 gólig. Garantálom, hogyha ennyit sikerül elérni, már méltó ellenfelei lehetnek bárkinek, akár Normal fokozaton is.

Van itt még egy Challenge-pont is, ahol kedvünk szerint kiválaszthatjuk azt a hét csapatot (rajtunk kívüli persze), akik ellen szívesen megmérgetnénk tudásunkat, és velük játszhatunk egy amolyan kisbajnokságot, ahol végül egyenes kieséses rendszerben küzdhetünk meg a győzelemért.

A járulékos menüpontokról nincs igazán mit írni, hiszen a töltögetés, a kilépés a Windows-ba, nem nagyon érdemel sem helyet, sem energiát. Az opcióknál minden megtalálható, ami szükséges lehet, akár a legbogarasabb játékosnak is ahhoz, hogy problémamentesen, mindenféle virtuális reklamáció nélkül tudjon végigfutballozni egy egész időnyt. Azok kedvéért, akik tényleg élnek, eszik, isszák a focit, a fejlesztők beiktatták a Highlights pontot, ahova elmenthetjük az összes olyan eseményt, gólt vagy akár szabálytalanságot, amit később büszkén, mellvevőregetős stílusban szeretnénk prezentálni családunknak, rokonainknak, barátainknak. Erre a lehetőségre



foglalkozó menüpontok várna minket. Szép és hangulatos lett a menü mögött folyamatosan mozgó háttér is, ami attól függően, hogy mit, vagy kit fogunk választani, mindig a témához kapcsolódó képekkel próbál még jobban beleáramítani minket a Foci EB hangulatába.

A lustábbaknak természetesen van Friendly Match, ahol mindenféle kü-

nösebb beállítás nélkül, két választott csapattal nyúzhatsz egymást. Az EURO 2000 természetesen a jelenleg is futó

Európa-bajnokság teljes szimulációja, melyben egészen a csoportselejtezőktől kell nekiugranunk az öreg kontinens leghíresebb és legveszélyesebb csapatainak, de erről majd a későbbiekben úgyis kicsit bővebben írok. Megtaláljuk a Fifa-sorozatból már jól ismert "Golden Goal" menüpontot is, amiben ugye semmi más célunk nem lesz, csak egy általunk megadott gólszámot elérni, minél előbb, és lehetőleg az ellenfél által lőtt gólok nélkül.

volna 5 perc...

Ajánlom mindenkinek, már csak azért is, mert gyakorlásnak is remek!

Persze ha már a gyakorlásnál vagyunk, a "Skill Drill" menüpont épp ezért lett kitalálva, de valahogy számomra kicsit vérszegényre sikerült. A játék ugyanis úgy akarja megtanítani nekünk a különböző rúgásokat, fogásokat, cseleket, hogy pusztán arra az egy gombra koncentrált minket, mellyel a kívánt mozdulatot lehet kivitelezni. Ezzel egészen addig nem is lenne baj, amíg e mellett minden más is működne, ám ha mondjuk fejelést gyakorolunk, akkor csak a fejelést fogadja el a gép jó eredménynek, másképp fogalmazva: azt, hogy a játékban a sok különálló trükköt és mozgást, hogyan tudjuk egyszerre, összehan-



Ez nagyon izgalmasnak néz ki...

egyébként (magától értetődően) a mérkőzések után van módunk, amikor a gép teljesen lebontja nekünk a különböző eseményeket, gólt, helyzet, és minden egyéb terén.

Térjünk mégis rá magára a versenyre, ami miatt készült az egész játék, és ami miatt karikás szemekkel ébrednek minden nap már lassan két hete! Persze amikor ezt ti olvassátok, már valószínűleg rég meglesz az új bajnok, ám jelen pillanatban még csak az





Lévegőt nemlél ad az égnek...

biztos, hogy a németek és az angolok karöltve mehetnek egészen hazáig, mert mindkettőjüket kiejtette mind a Román, és legfőképp a brilliánsan játszó Portugál válogatott. Szóval, visszatérve a játékhöz, a mérkőzések még a selejtezőknél kezdődnek, így a hazafiasabb focirajongók megkísérelhetik akár a Magyar "profi" focistákkal leigázni Európát. Mivel jómagam is hasonló gondolkodást képviselek, nekifutottam a válogatottal a bajnokságnak, és tulajdonképpen sikerült megnyernem, de nem volt egy sétagalopp, mivel természetesen erőnlét szempontjából nem vagyunk a csipcen, így mindig lefutottak és mindig lefejtettek az ellenfél játékosai. Ha tehát valaki inkább az izgalmas, élvezetes, és látványos focit szeretné erőltetni, azt kell mondanom (bármennyire is fáj), hogy olyan csapatot válasszon, amelyik végig tud sprintelni egy egész pályahosszt is akár, anélkül, hogy megállna háromméterenként pihenni.

Visszatérve az EB-re, a csoportmérkőzéseket játszhatjuk a valóságnak megfelelő beosztásban, és játszhatjuk új sorsolással is. A mérkőzések mindkét fordulója után, elutazik szépen mindenki a belgákhoz, vagy a hollandokhoz, és ott a már jól ismert első körben csoportmérkőzéses, második körben egyenes kieséses rendszerben menetelhet a kupa felé.

Már valamilyen szinten teljesen megszokott és elfogadott tény, hogy a Fifa játékok utolsó generációjában a csa-

semmiből. Persze nem állítom, hogy nem rúkol elő egy-két gárda hasonló játékkal, de manapság már rettentően össze-forrott a két dolog, ráadásul ezt a gépek kapacitása is bőven lehetővé teszi. Ebben a játékban is leg-alább annyit elpiszmoghatunk a menedzseléssel,

mint magával a mérkőzéssel. Persze nem egy olyan programmal találkozhattunk már, ahol bizony mindent beállítottunk, a csatárok elhelyezkedésétől a kapus vetődési szögéig, és a játék közben mégis minden ugyanúgy ment, mintha nem is lett volna taktikai része a játéknak. Szerencsére az EURO 2000-ben ez teljesen hibátlanul lett beépítve, így a legkisebb változtatás is komoly hatással lehet a játékra.

Ha már a játéknál tartunk, ott is kifejezetten élvezetes minden, átlátható, könnyen kezelhető, mégis a jól megszokott EA Sports-féle szériahibák elő-elő tűnnek a mérkőzések alatt. Az első, és talán legzavaróbb ezek közül a játékosok mesterséges intelligenciája. A támadó csatárok még csak-csak helyezkednek, sőt íes esetén vissza is lépnek, de a védők nem képesek odatenni a lábukat maguktól egy esetleges ellentámadás alatt soha. Ha nem én szerelek, akkor senki nem fog. Ennél talán kicsit aktívabbak lehetnének a kollégák! A kapusok viselkedése is hogy némi kívánnivalót maga után, mivel sokszor olyan rossz helyre dobják ki a labdát (még akkor is, ha én megmondom neki,

patok szakfiai vezetése, irányítása, edzése leg-alább annyira ki van dolgozva, mint maga az akció dús focimeccs. Hol vannak már azok az idők, amikor még külön menedzser játékok tanították a laikust arra, hogy miként virágoztasson fel egy focicsapatot a

hogy hova kéne), hogy "öröm" nézni, ahogy az ellenfél elveszi, és rögtön belövi a hálókba a bogtyót. A játék életszerűségében is akadnak apró problémák, gondolok itt annak a tényére, hogy a hálóőrök szinte minden lövést kézbe fognak. Masképpen: nagyon ritkán ejtenek ki labdákat még akkor sem nagyon, amikor jó 7 méterről lövünk teljes erővel. A távoli lövésekről már nem is beszélek. Ott aztán ragad a labda a kezükhöz, még akkor is, amikor egy 25-ről eleresztett kifliben kanyarodó, ficakba tartó lövést fognak. Hát kérem, az életben nincs olyan kapus, aki azt nem ejti ki. Az



Gyönyörű vetődés...

utolsó hiányosság, amit a kapusoknál észrevettem az a beadott labdákra való passzivitás. Csak akkor jönnek ki, ha az, az ötösön belül van. Persze valahol pont ez a lényeg, hogy ott nem bántja őket senki, ám mégis sok olyan gólt lehet lőni és kapni, amit egy hűsvér kapus fél kézzel lehúzott volna.

Egyébként a támadó csatárokra, jól jönnek ki a kapusok, így ha valaki sokat hezitál, nem nagyon tud majd gólt lőni, mert leszedik a lábukról a hálóőrök a labdát. A csatárok mozgásában nincs különösebb probléma, talán annyi, hogy az általam már évek óta hiányolt lapos, erős lövést még mindig nem lehet kivitelezni. Vagy magas és erős, vagy magas és gyenge, vagy lapos és gyenge. Fűvön száguldo bombákat nem tudunk lőni.

Ha már a hiányosságoknál tartunk sokszor megfordult a fejemben, hogy ha már ennyit költenek egy játékra, és ilyen aprólékosan ki van dolgozva minden, igazán megoldhatnák azt is, hogy a nagyobb és híresebb játékosok egyénisége kicsit kicsücsösödjön a meccsek alatt. Ha például sikerülne minden nagyobb sztárnak programozni egy speciális mozdulatsort, sokkal élethűbb lenne minden. Ha Beckham-el, csak jól lehetne beadni, Figo-val hatalmas bombákat lehetne megereszteni 30 méterről, az mindenképp jót tenne a játéknak, és a mérkőzések kimenetelének is.

Az EB előtt egyébként nagy port kavartak az új szabályok, mint a kapusok időhúzásáért járó szabadrúgás, vagy az azonnali kiállítás egy

támadó "kiütése" esetén. Ez sajnos nem vettem észre a játékban. Szerintem sikerült a Fifa 2000 szabálykönyvét beprogramozni, nem is beszélve a lassan már unalmas kommentátorokról, akik mondatait az évek során kívülről megtanulhattott minden focirajongó. A közvetítők ugyanazt mondták, mint jó 3 éve.

Persze ezek sokkal inkább apróságok és kisebb észrevételek, mint meghatározó, játszhatóság befolyásoló tények, különösen annak az árnyékában, hogy a játék grafikai megvalósítása nagyon szép és magával ragadó. Akár a nézők mozgását, akár a kapuba csapódó labda ívét nézzük, mindkettő a lehető legélethűbben van megrajzolva, így nem is igazán találtam kivétlnivalót benne. Ami nekem nagyon tetszik, az a lassítások alatt láthatóvá váló nevek a játékosok hátán. Jópofa látni a magyar neveket egy PC-játék csapatában. A játékosok arca még nem nagyon hasonlít az "eredeti" arcokra, de a hajviseletük már igen! Nem találtam szárvashibát a különböző gólrörmökben sem, bár kicsit zavart, hogy a jó három éve megismert animációkat látni újra, és újra. Talán egy kicsivel több energiát is beleölhettek volna a dolgokba, bár lassan már úgy érzem: csak az én utópisztikus elképzelésem, hogy egyszer, majd egy teljesen új, teljesen más, gyökeresen átszerkesztett focijátékkal rúkol elő az EA-Sports. Szerintem ők is inkább úgy szeretik a játékokat kiadni, hogy a már meglevő jól működő dolgokon javítanak, és a hibás "alkatrészeket" cserélik le évről évre.

A játékról az összbemórásom tökéletesen pozitív. Már minőségileg megszoktuk az EA-es játékok színvonalát, így nekik, - mint ilyen téren lassan monopol fejlesztőknek - nincs más dolguk, csak újra és újra egy aktuális skint ráhúzni minden játékukra, felújítva a csapatok aktuális neveivel és tuti a siker a világpiacon.

Adam



Kimerülnek mozdulni a lábak...

külsősin/belbecs

LÁTVÁNYOSÁG
TÁJÉKOZTATÁS
SZAVATOSÁG
ENERGIA

summa summarum

EA Sports-ék most csak
ránccfelvarrásra vállalkoztak...

végítélet

86%

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

★ Adok, veszek, szervezek, ha felnövök, manager leszek!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Sportsinteractive

Kiadó: Eidos

website: www.sportsinteractive.co.uk

Minimum konfiguráció: P133, 16MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-200, 64MB RAM

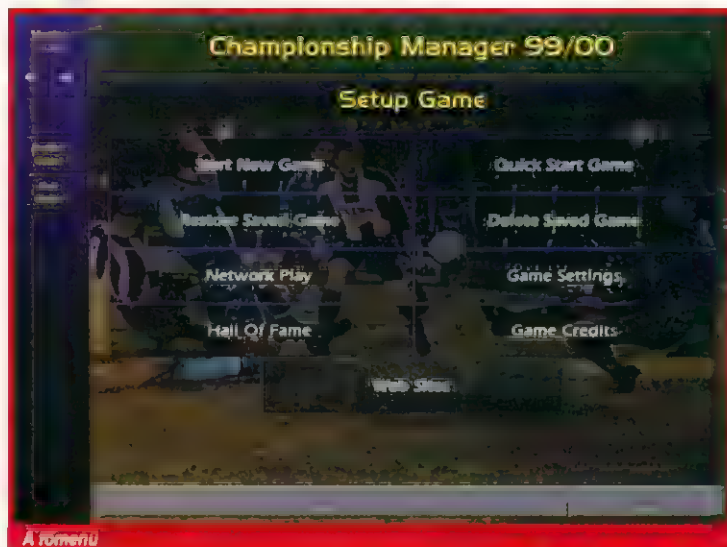
3D gyorsító: -

Multiplayer: Internet

A világon számtalanszor próbálták már modellezni a labdarúgásban dolgozó edzők sanyarú, feszültséggel teli világát. Azt is megszokhattuk, hogy ezek rendre kudarcot vallanak, nem kellene a felhasználóknak (hogy miért abba most ne menjünk bele, elég annyi hogy a gyártók rendre befürdenek velük világszerte). Egyetlen kivétel van ez alól a szabály alól, ez pedig a Sports Interactive által fejlesztett, és az EIDOS gondozásában megjelenő Championship Manager sorozat. Ahogy az várható volt idén is megjelent a sorozat egy újabb darabja, melyben az 1999-2000-es szezonból rajtolva vezethetjük kedvenc csapatunkat az általunk hön áhitott magasságokba.

Miután a fanatikus menedzserjeiolt megvásárolta a programot nincs más dolga, csak felinstallálni a játékot, és máris leülhet a monitor előtti kispadra. A főmenüben a következő dolgokat találjuk: Legfelül Start New Game menüpontot, ami tulajdonképpen az a menü, ahol kiválaszthatjuk az általunk favorizált ligákat, összesen 16-ot: argentin, belga, brazil, dán, angol, francia, német, holland, olasz, japán, norvég, portugál, skót, spanyol, svéd, és az Egyesült Államok bajnoksága. (Ezenkívül mindenhol van legalább másodosztály, de a nagyobb ligákba akár harmadosztály, és megyei szint is). Ha netán lenne olyan liga, amelyből szívesen vásárol-

nánk játékost, de nem akarjuk, hogy emiatt még több memóriát kössön le új kedvencünk, akkor azt a "background"-ba (háttérbe) tölthetjük, így az ott szereplő csapatok elérhetőek lesznek, ugyanakkor a játékmenetet nem lassítják. A Quick Start Game menü is tulajdonképpen ennek a célnak lett alárendelve, hiszen ugyanazt tudja, mint a Start New Game menü, azzal a kivétellel, hogy itt kizárólag egy ligát választhatunk, ezzel is csökkentve a töltőgetésre szánt hosszú percek. A Restore Saved Games-re kattintva választhatjuk ki melyik elmentett állásból kívánjuk folytatni karrierünket. A Delete Saved Games-ben pedig a már megunt pályafutásunkat tünneti el örökre. A Game Settings a más játékokban megszokott Options menüpont megfelelője: többek között kiválaszthatjuk a pénznemet, ha aka-



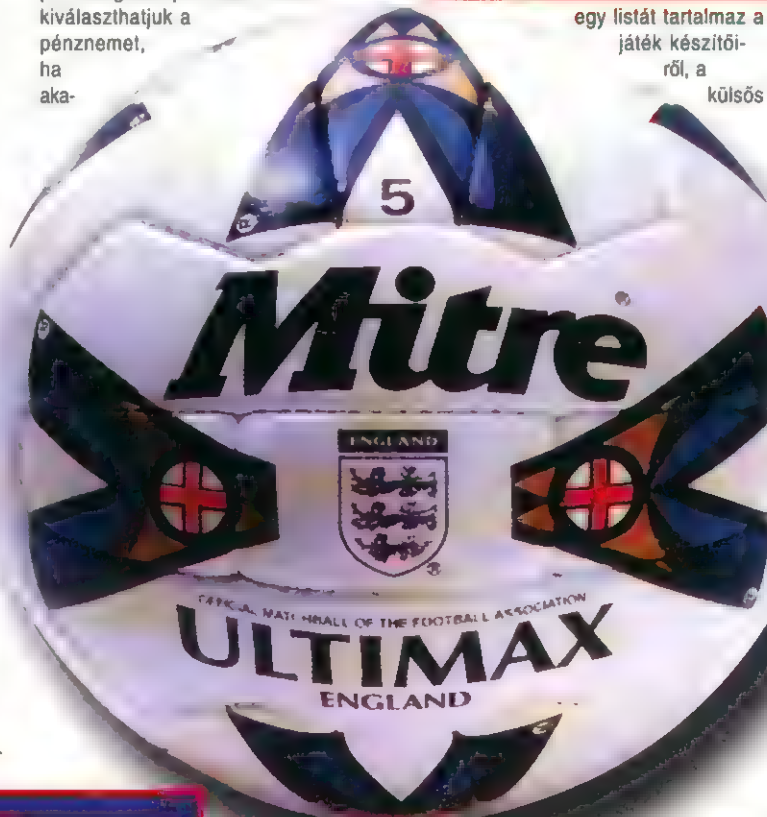
A főmenü

egy listát tartalmaz a játék készítőiről, a külsős

www.CM3.com site-ot, (amely hivatalos, ámde a rajongók által készített homepage). Mindkét címen megtalálhatóak a legújabb fejlesztések a játékkal kapcsolatban, és nem utolsósorban tartalmaznak olyan letölthető update-eket, amelyek a legújabb igazolásokat, edzőcseréket tartalmazzák.

Ha mindezeket túljutottunk, akkor végre elkezdhetjük karrierünk építgetését. Érdekes a Start New Game menüből indítanunk a játékot, és legalább két-három (esetleg több) ligát választani. Én még három-négyet a háttérbe is be szoktam tölteni, mert így nem csak a nagy sztárjátékosokból tudok válogatni, hanem a sokkal olcsóbb, és a későbbiekben óriási hasznot hozó fiatal tehetségeiből is. Amikor a gép betöltötte a megadott ligákat, végre kiválaszthatjuk kedvenc csapatunkat (csapatainkat). Az adatlapunk kitöltésekor választhatunk egy általunk megadott (ha egyáltalán akarunk) kódot is. Ez biztos védelmet nyújt féltve őrzött csapatunknak az "eltévedt" kis öcsik elől, ám mint minden jelszavas védelemnél, jó vigyázni, mert ha elfelejtjük, temethetjük addigi munkánkat. Miután a nyár vége felé (július-augusztus) megkaptuk a csapatunkat, érdemes a következőkkel kezdeni:

Ismerkedjünk meg a menürendszerrel: A játékban ebből kettőt lehet megkülönböztetni. Az egyik kezelőfelület a képernyő bal oldalán, függőlegesen helyezkedik el: ez segíti, a "nagyvilágban" történő tájékozódásunkat. A másik, az oldalsó menüből elérhető, (és a képernyő nagy részét kitöltő) játékelületen való mozgást segíti, mint pl. a "csapatszékaházban" megtalálható



runk fizethetünk dollármilliókkal, de dobálózhatunk akár lírabiliárdokkal is. A következő fiók a Hall of Fame nevet viseli, ahol megtalálhatjuk a különböző nemzetek, maximum 20 legjobb edzőjét. A Game Credits

tettek összegyűjteni az információkat, valamint a szponzorokról, akiknek itt egyben köszönetet is mondanak. A legutolsó négyzetben, a Web Sites-ban, kb. 100 internetes weboldalt találunk, ahol kedvünkre játszhatunk, beszélhetünk hozzánk hasonlóan elkötelezett sorstársunkkal. Itt kell megemlíteni a www.sportsinteractive.co.uk web-oldalt, (amely a fejlesztő hivatalos, kifejezetten ennek a játéknak szentelt lapja), illetve a

dolgozókról, akik segí-



A csapat összehívása



Nem szokványos, de hasznos taktika!

taktikai szoba elérését.

Rögtön nézzük meg az edzőgárdánkat! Ez azért fontos, mert egy tehetetlen segédedző mellett még egy kiváló csapat sem tud nagyot alkotni. A segédeinknek három típusa van: a másodedző (Assistant manager), a segédedzők (Coach) és a gyúrók (Physio). Ezenkívül van egy negyedik csoport is, a játékos megfigyelőké (Scout), akik azonban a csapat lényegi munkájában nem vesznek részt. Az ő feladatuk a megadott szempontok alapján megtalálni az általunk kért játékos típust. Ezt a következő szempontok alapján képesek elvégezni: megadhatjuk, hogy melyik országban kutassanak, milyen korú játékosokat akarunk, melyik posztra, mennyiért, illetve meg tudhatjuk, hogy akar-e egyáltalán nálunk játszani, milyen a szerződése, stb. Az hogy a megfigyelőnk milyen eredménnyel jár, azt az a 12 tulajdonság határozza meg, amit a készítő osztályoztak az egytől húszig terjedő skálán. Minden csoportnak láthatjuk a legfontosabb adatait, mint például, hogy a másodedző, és a segédedzők, a mezőnyjátékosokat (coaching outfield player), vagy a kapusokat (coaching goalkeepers), mennyit edzették, ill. mennyi időt fordítottak a taktikai felkészítésre, milyen az elméleti felkészültsége a csapatnak (tactical knowledge), és mennyit foglalkoznak a fiatalokkal (working with youngsters). A "physio" legfontosabb adata a "Physiotherapy", ez a hatékonyságának mércéje. A kutatóinknál a "Judging player potential" a játékos jelenlegi képességének-, és

a "Judging player ability" a játékosban rejlő lehetőségek megítélésének tehetsége számít leginkább. Természetesen a legjobb edzők, a legjobb csapatoknál vannak, és ha nem egy neves, gazdag klubnál helyezkedünk el,

akkor az edzők nagy része vissza fog utasítani minket, és be kell érünk szerényebb képességű társaikkal. Harmadik lépésként tanulmányozzuk át a játékosállományt. Ez különösen fontos, mert ha az általunk megálmodott taktika nem áll összhangban a játékos kerettel, akkor lehet az akár milyen jó, nem fog az elképzeléseinknek megfelelően működni. A taktikánk beállításánál azért nem hagytak teljesen magunkra, számos előre kidolgozott, és jól bevált formáció közül válogathatunk, a defenzívától a támadóig. Ha nekünk ezek még sem felelnének meg, akkor alkothatunk saját alakzatokat, vagy át is állíthatjuk a megadott taktikák főbb jellemzőit (pl. emberfogás helyett zónavédekezést, ki fusson előre támadásoknál, és ki maradjon hátul, ki hova passzoljon, és hogyan: hosszan előreivelve, vagy rövidpasszokkal, hagyja-e elmenni az ellenség csatárát, netán a kiállítás kockáztatva törje el a lábát?). A játékosokat 32(!) tulajdonság jellemzi, melyeket szintén az egytől húszig terjedő skálán osztá-



A bajnoki táblázat



Mindent amit Davidsonról tudni lehet...

kiegyensúlyozottság, és végül a kapusoknál a helyezkedés, reflexek, állóképesség, és testi erő. A taktika beállításánál jelölhetjük ki a csapatkapitányt, itt azonban külön fontos az "influence" (ráhatás/hűzőerő) képessége. A nem megfelelő befolyással bíró kapitányt a többiek hajlamosak kihagyni a játékból. Ha mégsem jelölünk ki "Captain"-t a csapat élére, úgy a gép jelöl ki egy, a számára alkalmasnak tartott személyt, de ez szinte soha nem a "legjobb" választás.

Ha ezen is túl vagyunk érdemes nekifogni a játékosvásárlásnak (természetesen, csak ha szükségünk van új játékosokra). Ehhez a művelethez

előbb azonban tisztázni kell a csapat anyagi helyzetét, ill. hogy mennyi pénzt kapunk új játékosokra (Ez ligánként változó, általában az olaszok költhetik pénzüik legnagyobb hányadát vásárlásra, míg az angolok elég fukar kézzel adják ki kezükből a már megszerzett javakat. Ezen kívül lényeges, hogy csapatunk milyen kereseti lehetőségekkel rendelkezik, mert például egy Bajnokok Ligájában induló csapat mindig többet költhet, mint egy UEFA-kupás csapat.). A játékosvásárlásról érdemes azt is tudni, hogy egy adott játékos szinte soha nem tudunk a gép által megadott piaci árnál megvenni. Akár a másfél-szeresére is felmehet az ár, ami egy húszmillió dollárt érő játékos esetében meghaladhatja a harminc, harmincöt millió dollárt is. Ha a kiszemelt játékosért felajánlott összeget elfogadják az eladó klub, akkor ajánlhatunk neki szerződést, melyben meg kell adni a játékos csapaton belüli várható szerepét (pl. stabil kezdő, nélkülözhetetlen ember, vagy csak csere, stb.). Ezek után tisztázható a bér, a szerződés időtartama, a pluszjuttatások, és a záradékok. A játékosnak ajánlható bér, a neki ígért hely, és a csapat pénzügyi helyzete határozza meg. Azokkal a játékosokkal, akikre nincs szükségünk, rakjuk "Transfer Listre" eladó játékosok listájára, és biztosítsuk őket arról, hogy a mi vezetésünk idején nem sok szerephez fognak jutni. Egyrészt így a vásárolni akaró klubok szeme elé kerülnek, másrészt nem fogják visszaautasítani az érdeklődő csapatokat, a szerényebb ajánlatokat is elfogadják, hamarabb megszabadulhatunk tőlük. Az előbb leírt műveletet a játékosra, majd az "Action" gombra nyomva, azon belül is

a "Set Transfer Status" helyen tudjuk végrehajtani. Itt találjuk még a becenév beállításának lehetőségét (ez újdonság), a játékos kirúgásának lehetőségét, a játékos megbüntetésére szolgáló menüt. Itt 1-4 hétig terjedő fizetésmegvonással büntethetünk, különböző okokból, ami lehet piros lap, rossz teljesítmény stb., ám ezzel jobb vigyázni, mert a gyakori büntetések alááshatják a csapat morálját, ami további teljesítménycsökkenést okozhat. A játékosok egyébként ilyenkor mindig visszajeleznek, hogy elfogadták, vagy igazságtalannak tartották a büntetést. Az "Action" menüben találjuk továbbá a szerződéshosszabbítás lehetőségét. A nem szeretett játékos, ha akarjuk még akár a B- tartalék csapatba is száműzhetjük. Fontos még tudni: mielőtt játékosokat veszünk, hogy egy csapatnak legfeljebb ötven játékos lehet, ezért nem árt ezt az adatot még a vásárlás előtt leellenőrizni. Ha több játékos szeretnénk, mint amennyi hely a rendelkezésünkre áll, célszerű a tartalék csapatot megritkítani az értéktelenebb játékosok elbocsátásával. A "Training" menüben találjuk meg azokat a beállítási lehetőségeket, amik a csapat játékosainak csoportos, vagy egyéni edzésprogramjaira vonatkoznak. A mezőnyjátékosok az általános, a kapusok a kapusedzésen vesznek részt. Ha van olyan játékos, akinek valamelyik adatával nem vagyunk elégedettek, akkor azt küldhetjük külön személyre szabott gyakorlásra (lövés, kondíció, stb.). Itt arra kell vigyázni, hogy a csapat azért ne négyes-ötös csoportokban eddzen, mert a meccseken, a csapatjáték ismeretlen fogalom lesz a játékosok fejében. Sajnos a lehetőségeink behatároltak, ezért itt most had szójak pár szótban a jövőről. Az már biztos, hogy a sorozat folytatódik 2002-ben is (vagyis még három rész biztosan elkészül). Az is biztos, hogy ezekben további új ligák is lesznek (sajnos magyar még nem). Egysszóval, menedzserek voltak, vannak, és lesznek. A végére még annyit, hogy aki eddig szerette, az ezután még inkább imádni fogja, aki pedig nem, azzal úgysem lehet mit kezdeni. De ki tudja, egyszer talán nem csak Angliában fog az eladási listák élén állni a CM-sorozat!

Szócseke

külső/belső

LATVANYOSSÁG
JATSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A jól bevált recept
- de nem lehet megenni!

végítélet

90%

MOTOCROSS MADNESS 2

★ Nem kell még a GeForce!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Rainbow Studios

Kiadó: Microsoft

website: www.microsoft.com/games

Minimum konfiguráció: P233, 64MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító*: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Pont két éve beszélgettünk egy barátommal arról, ami akkoriban elképzelhetetlen volt, miszerint mikor lesz egy olyan játék, amelyben bármerre elindulhatunk amerre a

kezték a tereptárgyak, vannak fák, épületek, bokrok, még az első részben csak a csupasz tájjal kellett beérnünk. További különbség a felerődő por. Az első részben egy elmasztatolt pixelmaszat hagyta el a motort, most a új verzióban a felerődő por már egy vajszerű ellipszisre hasonlít, hanem igazi.

A fejlesztő cég ugyan nem a Microsoft de a minőség önmagáért beszél. A játékot elkövető Rainbow Studios nagyot alkotott. A Motocross Madness 2 installálása után az álom drótozásra szorult. Az engine egyszer-

nagyon szépek, élesek és végre a felbontásuk is a XXI századhoz mért. A hangok is szuperek, minden gyártónak és azon belül minden típusnak másfajta hangja van. A program nemcsak szimulátor, az ugrások között különféle akrobatikai mozdulatokat végezhetünk, amelyeket az introban szereplő vállalkozó kedvű versenyzők bemutatnak nekünk.

A menü is abszolút design-érzékről tanúskodik, az egész windows rendszerbarát ablakban fut, de mindez némi eleganciával megspékelve.

Kiseb hibája ennek az ablakos megoldásnak, hogy az ikonokon megjelenő on-line helpet nem mindig tudjuk elolvasni (az egerrel kissé delejeznünk kell az ikonok felett).

A Motocross Madness 2 játékos Single, és Multiplayer üzemmódban is. A multiplayeren belül támogatja a direkt soros kábeles csatlakozást, IPX-SPX, TCP/IP a direkt modem kapcsolatot, és van lehetőségünk a Microsoft Network nyújtotta lehetőségekre is.



ban lévő zöld nyílacska mutatja. A körök teljesítéséhez kapukon kell áthajtani. Néha a kapuk mellett található egy-egy pálinkafőzőt is. A radaron fehér csík jelzi az aktuális kaput.

NATIONAL

Verseny néhány nevezetes helyen. A navigálást a zöld nyíl plusz a radaron jelentkező útvonal segíti. A kapukat nem jelöli a radar.

SUPERCROSS

Verseny nemzetközi stadionokban. A helyes irányt a radaron figyelhetjük meg.

PRO-CIRCUIT

Teljes verseny itt építhetjük motoros jövőnket.

Minden kategórián belül választhatunk:

Practice, Single Event, Tournament, Ghost Race közül.

A Garage menüben a motorok első és hátsó teleszkóp paramétereit tudjuk állítani (rugónyomás, amplitúdó) plusz a sebességváltó fokozatait módosíthatjuk.

A verseny elindítása előtt beállíthatjuk a körök, a versenyzőtársak számát, a verseny nehézségét, és a végetázóval való ütközés lehetőségét. Ez főleg gyakorlásnál hasznos, mert nem kell figyelni a fákra és a kisebb bokrokra. A verseny elindítása előtt kijelölhetjük a verseny rögzítését is, amelyet később bármikor visszajátszhatunk. A játékban nagyon sok a tereptárgy, minden mozog (lanovka, teherautók, traktorok, személyautók). Gond nélkül bemehetünk egy farmra, ugrathatunk a szalmabálákra, felugrathatunk szinte mindenre. Az ugrások után ügyeljünk a leérkezésre, mert nagyon összetörhetjük magunkat. A levegőben tartózkodva az előrehajlás és kiülés gombokkal előrehátra egyensúlyozhatunk. Motorunkon megtalálható a kuplung, fék, gáz. A versenyző és a motor telemetriája szinte tökéletes, minden esésnél a motor máshogy pörög és a motoros is máshogy vetődik.



Egy körrel kezd a verseny.

szem ellát és semmilyen poligonfal nem állja majd az utunkat.

Most a PC történelmében megérkezett a "motoros" abszolút BEST..

Ez talán a pont kettéválasztási proceduráját élő cég (Microsoft) játékpiacon betörni akaró taktikájának része, mivel az X-BOX nemsokára kopogtat az ajtón. A psx-et nem szabad magára hagyni, mert a SONY túlságosan elbizba magát. (Vagy valami hasonlót gondolhatott Billy Boy)

A Motocross Madness 1-el összemérve, elég szembeötlő a különbség. A játék mérete a duplájára növekedett, full installban majdnem 600 Mega-byte. A kezdetben egyszerű arcade játék, mára komoly szimulátorra nőtte ki magát. Eltűntek a gagyi noname motorok, és a helyükre a létező legjobb márkák kerültek. Játék közben észrevenni, hogy meg-

rűn brutális. GeForce nélkül ez az összetettség, és poligonszám eddig nem volt jellemző. Talán új korszak nyílt a PC-s játékok területén? Remélem, már kezdik elfelejteni a Voodoo1-es 300000-es max.

poligonszámát, és elkezdődik a 3D gyorsítók igazi erejének kiaknázása.

A játékot eddig még sohasem látott részletesség jellemzi, a tereptárgyak kidolgozottsága már a pre-renderelt SG képeket pedzegeti.

Ha egy hegytetőről körbetekintünk a látótávolság 5-6 km !!!! 62 különféle pálya jellemzi a játékot, de a tereptárgyak kevésbé változatosak, és egy-két objektum minden pályán visszaköszön. A textúrák



Direct3D 8.0 szimuláció ingyenesen próbálható

Single player módban sokféle verseny vár ránk, így játszhatunk:

BAJA – Ebben a versenyágban nyílt terepen kell végighajtani. Az egyetlen irányadó a bal alsó sarokban megjelenő zöld nyíl, amely mindig a helyes irányt mutatja nekünk.

Itt nem kell kapukon áthajtani, csak a helyes irányba kell navigálni motorunkat.

STUNTS

Itt időre kell teljesíteni egy adott pályaszakaszt. A helyes irányt nem jelöli semmi, nekünk kell megtalálnunk. Az első szakaszra adott minimum idő 15 perc. A sikeresen teljesített szakaszokért stunt pontokat kapunk.

ENDURO

Körökre osztott verseny nyílt terepen. A helyes irányt ismét a bal alsó sarok-



Rokon lelkek

Motoracer 2

Remek kis motoros szimulátor, fül-, és csontrepesztő járgányokkal, nem csak az igazi megszállottaknak. (ld. **576** '98/12 - 92%)

Motocross Madness

Mára már klasszikus játék, lehegerlő látvánnyal, és jó játszhatósággal. Méltó elődje az új Motocross Madnessnek. Klasszikus! (ld. **576** '98/9 - 83%)

előre-hátra.

A játék jól irányítható, bár a Mad-Max kör nekem egy kicsit hiányzik. Néha akármilyen furcsa is, de versenyzőnk oldalazva is képes haladni, remélem ez a következő patch-ban már javítva lesz. Menet közben a bal CTRL gombbal kuplungolhatunk.

A játékot egy átlagos konfiguráción is a sima 40-50 fps jellemzi, semmi ugrálás és cachelési hiba. A hangok 16kHz-en mintavettek, de gyengébb



ségvesztés nélkül. Ha a sky nézetet választjuk, olyan kép tárul elénk, mintha valóban egy repülőből szemlélnénk a terepet, csak ez a gigantikus terep ebben a programban meg is mozdul, és nem is kis sebességgel. A nem szükséges részeket kód borítja, gondolom a framerate megtartása végett.

Menet közben az út porzik utánunk, ha hirtelen kuplungolunk a kerék dobálja a sarat.

Maga a talaj bump-map jellegű, de mégsem az, valószínűleg a fiúk már használják a directx7 textúra tömörítési algoritmusait. (Végül!) Az ütközések nagyon realisztikusak, a kisebb koccanásoktól kezdve, a gázolásokig minden nagyon finoman kimunkált. A játék területe szinte végtelen, a további részeket nagyobb hegyvonulatok választják le a többi területtől. A pálya



közben a levegőben fordulhatunk jobbra, balra, előre, a leérkezésnél vigyük vissza motorunkat a normál pozícióba, mert ellenkező esetben a baleseti sebészet rendelőjében kötünk ki.

Negatíva forduláskor könnyen elhagyhatjuk a motorunkat, vagy a motorunk hagy el minket?

Összegzésül a Motocross Madness 2 az eddig megjelent szimulációra és kivételre is a legjobb játék. Az egyik hibája a Rider Cam nézetnél adódik, ugyanis a kamera kis sebességnél még jól is működik, nagy sebességnél viszont már nagyon érdekes dolgokat művel. Jobbra kormányzunk, majd utána vissza, ekkor viszont már nem ugyanazt a képet kapjuk vissza. Nem értem miért maradt benne ez a hiba, hiszen ez már MCM1-ben is igen zavaró volt! A másik hiba a közlekedő autók vezetőinek intelligenciája (sajnos mindig elgázolnak!) vagy talán nekünk kellene jobban figyelnünk a terepen?

Rider Cam nézetben nem igazán tudni, hogy mit történik egy ütközés során, a legkisebb esésnél a kamera visszakapcsol külső nézetbe. A kapukat kerülgető részeknél a játék igen nehéz, könnyen eltévedhetünk. Ezen a terepen csak a radarra hagyatkozhatunk.

Végezetül, ne próbáljátok ki ezeket a figurákat a jó öreg RIGA mopeddel, mert igen veszélyesek. Addig is maximum adrenalin, a baleseti sebészek öröme, hajrá...

Kefe



A motorok között megtalálhatjuk a KTM, Yamaha, Honda, Vector, Kazuyuki, 125-600

Köbcentig, és van lehetőségünk egy saját motor összeállítására is, amelyhez választhatunk 125-600 köbcentis 2 vagy 4 hengeres motort. A motorok és a versenyző öltözetének a színe szintén állítható

A játék közben a nézőpontot bal ALT gombbal állíthatjuk, így a motort elölről figyelhetjük. A [] gombokkal bármelyik járműbe beszállhatunk, a ++ gombokkal pedig zoomolhatunk. A mínusz gombbal egészen magasból figyelhetjük a versenyzőt. Ezt a nézetet érdemes kipróbálni, megdöbbenően néz ki. A numerikus 0-val választhatunk a Bird's Eye nézet és a Slot nézet között. További nézeteket a numerikus 5-ös gombbal aktiválhatunk. A numerikus nyilakkal a kamerát forgathatjuk jobbra-balra és dönthetjük

gépen bekapcsolhatjuk a 8-bites módot is. Színmélység állítására ugyan nincs lehetőség, de a textúrák mindenért kárpótolnak. Az EAX és A3D szabványt a program alaptól támogatja.

A vetített árnyék kissé pixeles, de minden irányból tökéletesen vetül mindenhova, akár sík, akár dombos területem motorozunk. Ami külön érdekessége a programnak, hogy mindennek van árnyéka, a legkisebb fának és bokornak is. És mindez sebes-



végét kisebbfajta defekt fogja jelezni. Amikor elérkezünk a pálya végéhez, a gumi biztosan ki fog durranni, és mi a repülés után, egészen máshol találjuk majd magunkat.

Az ún. "egykereskezést" is mesterfokra emelték a játékban, a

gázzal, beüléssel, kiüléssel egyensúlyozgatva, igazán valós kereköző élmény lehet a miénk. A gumi-defekt igen ötletes, a versenyző és a motorja külön-külön repül (ki tudja hová). A defekthez válaszod mondjuk a roswelli pályát, a közel függőleges falon motorozz fel és nem soká élvetheted a repülést. Figyeljétek az UFO-t a benzinkútnál! Ugrás

Billentyűkiosztás

Gáz:	kurzor előre
Fék:	kurzor hátra
Kuplung:	bal CTRL
Zoom +:	numerikus +
Zoom -:	numerikus -
Elöl nézet:	bal shift
Forgatás:	numerikus nyilak
Nézetváltás:	numerikus 5
Tereptárgy nézet:	[]
Felállítás a motoron:	enter
Kiülés:	W
Beülés:	S



külső/belbecs

LÁTVANYOSSÁG	
JÁTSZATHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEDONA	

summa summarum

Grafikában legalább annyira forradalmi, mint az NFS5

végítélet

91%

F1 WORLD GRAND PRIX

★ Visszakettőpadlógáz...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Laukhor Video System
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.eidos.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Evek hosszú sora óta a forma 1 világméretű cirkusza hatalmas érdeklődésre és kitüntető figyelemre formál magának jogot. Túl a "gladiátorok" merészségét csodáló közönség áhítatán, mindezt a szponzorok, és csapattulajdonosok által a média különböző ágazataiba pumpált óriási összegekkel érik el. Ezen médiumok között tarthatjuk számon az egyik legkedvesebbet, (legalábbis nekünk, 576 olvasóknak) a PC játékok világát. Hiába is fanyalognánk ellene, tudomásul kell vennünk, az üzlet és az anyagiak mindent maguk alá rendelnek. Bár itt meg kell, hogy jegyezzem, nem is befolyásolják negatívan ezek a háttértényezők egy játék minőségét, hiszen a legtöbb programon felfedezhetők a ráfordított pénz, és idő jegyei. Na mármint ebbe a játékba a pénzén kívül valószínűleg megfelelő időt is beleöltek, mivel nem a forma 1 nyitásra, március 4.-ére készült el, hanem csak hetekkel később, április 12.-én került piacra. Tulajdonképpen még időben debütált, hiszen a versenyek nem futottak le,

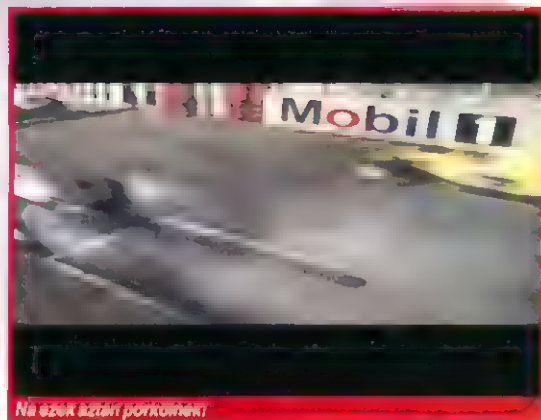
égett gumi-, és benzinszag, valamint a beton-, és dobhártyaszagatóló lóerők fanatikusaik egyre népesebb rajongói táborába. Meglehetősen visszafogott lelkesedéssel kísértem figyelemmel, amint a lemez tartalma szépen átcsoportosul egyik lemezről a másikra. Így legalább szigorúan objektív nézőpontból elemezhetem (ez volt a célom - Sz.JVC.) a programfejlesztők teljesítményét, a látványosságra, és a játszhatóságra koncentrálni.

Induljon a banzáj!

Az intró befolyásolja az emberfiának hangulatát, most nekem is felcsigázza az érdeklődésem, mert annak grafikája és hangeffektjei olyan színvonalat produkálnak, amit nagy örömmel szemlélek. Csúcs grafika, csúcs hang, no meg a monumentalitás



Ez azért nem gyenge háttér...



Na ezek azért portokmenet!



Körök nélkül sokkal érdekesebb!

és a pár hetes késést rá lehet fogni arra, hogy mindent leegyeztettek, a valóság is azt tükrözi-e, amit a játék megálmodói.

Itt van végre az idei év "egyik" Forma 1 World Grand Prix játéka. A műfaj kedvelői türelmetlenségtől remegő kézzel bontják ki a lemezt, és teszik a szerintük jól megérdemelt helyére, vélhetően oda, ahol stílusában méltán elismert elődei is pörögtek. Az installálás, és a jogi procedúrák elvégzése után bizsergő gyomorral, nedves tenyérrel indítják a játékot. Nálam nem bizsereg semmi, a tenyereim is szárazak, bevallom, nem tartozom az

jellemzi az aprólékos figyelemmel megkonstruált étvágygerjesztőt. Talán nem árulok el titkot, ha azt mondom, jó néhány – a játékok világában kevésbé jártas – embert láttam már, aki egy ilyen intró megtekintésekor ájult álmélkodással tekint a számítógépre. Ez

az érzés később aztán dollár milliárdos bevételeket eredményez azoknak a cégeknek, akik képesek ezt az apró momentumot megfelelően kezelni. De térjünk vissza a játékhoz. A játék kiadásában résztvevő cégek intrói után olyan képsorok kezdenek pörögni szemeink előtt, amelyek megkonstruálásában nem véletlenül működött közre egy pszichológus. A képek szinte kényszerítik nézőjüket arra, hogy örült száguldásba kezdjen a virtuális ringben, és a dübörgő hangok kavalkádjá csak fokozza ezt a feszítő érzést. Mika Häkkinen szemei tekintenek valahova mögénk, miközben sok ezer lóerő vonít a hangszó-

rokból. A rajt órákra nyújtottnak érzett pillanatai vonulnak szemünk előtt. A starter piros lámpái gyulladnak egymás után, fokozódik a feszültség, Mika pupillái kitágulnak, és eldördül a zöld lámpa. (T-boy pedig fényre derül) A motorok idegtépően bömbölnek, jobb lábunkkal pedig padlóig taposunk a gázpedálra. A start után forró előzéseknek lehetünk tanúi, minek kapcsán gondolataink kalandra kelnek, és kezdik felfogni, bármennyire is napi szinten találkozunk ilyen versenyekkel, bármennyire is tűnik könnyed kergetőzésnek a pályán zajló esemény, azért nagyon kemény, embert próbáló sport a Formula One. Az intró végeztével a központi menü képernyővel találkozhatunk, és amíg a játék beállításával ismerkedünk, a dinamikus zenei aláfestés szinten tartja ereinkben keringő adrenalint. A játék menüjének megjelenése egyébként kísértetiesen hasonlít a Carmageddon 1-ére, azzal az eltéréssel, hogy jobb

grafikával és kevesebb vérről bír a játékos kedvű forma 1 rajongók kedvében járni. A kedveskedő gesztusról jut eszembe, a sportág rajongói kedvükre mazsolázhatnak a DRIVER menüpont, TEAM almenüjében, ahol 11 csapatról informálódhatnak az információs gomb lenyomásával. Az információk meglehetősen részletességgel foglalkoznak a csapatok felépítésével, a sztár pilótával, a "másodhegedüssel", és a pacik, meg a motorok leírásával. A 11 csapatról nem csak informálódhatunk, hanem választhatunk is, melyik színeiben szeretnénk győzni az aszfaltot. Itt mindig a csapat első pilótájának helyére kerülünk, és az Ő lovacsáját teregethetjük a körökben. Ez ám az élmény! Egyébként a DRIVER menüben választhatjuk ki az általunk preferált nehézségi fokot, a már jól bevált novice, standard, expert módzatok közül. Megjegyzem az összes többi játékmennet-re vonatkozó beállítást az OPTIONS menüpontban találhatjuk meg. Az itt megtalálható állítási lehetőségek száma igen elismerésre méltó, talán a sound az, ami egy kicsit mostohagyerek bánásmódot kapott, számomra eléggé érthetetlen módon, hiszen a játékban igen komoly szerepe van az



Rokon lelkek

Monaco GP

Remek kis Forma-1 játék a UbiSoft-tól, amely egyszerre volt látványos és jól játszható, bár kicsit eljárt már felette az idő.
(ld. 576 '98/12 – 92%)

Grand Prix World

Kifejezetten Forma-1 rajongóknak, de a menedzser beállítottságú játékosok is kipróbálhatják. Állítólag teljesen élethű...hm.
(ld. 576 2000/1 – 63%)

akusztikus hatásoknak. A grafikai beállításokat annyiféleképpen varálhatjuk, hogy valószínűleg még napok elteltével is tudunk olyat eszközölni, amitől felcsillan, az egyébként képernyőbámulástól szárazra guvadt szemünk. A DRIVING AIDS menüpontban pedig a gyakorlatlanabb F1 pilótájelölt helyettesek válogathatnak a számukra kedvező lehetőségek közül. Ilyen például a breaking-, és a steering assist, valamint az indestructibility, hogy legalább nézze a versenyt, ha már vezetni nem tud a szentem. A kevésbé gyenge képességűek pedig az auto gearbox vagy a driving line támogatás nyújtotta extrákkal szállhatnak ringbe a fairplay díjért. A rutinos versenyzők hanyag mosollyal ajkukon kattintanak a 1 PLAYER



Ez meg számból szedte a versenyt...

felíratra, amiben ismét különféle versenyzési mód közül választhat magának megfelelőt. Ezek után választhatunk még pályát is magunknak. Ebben a menüben, a 16 féle ring között megtalálható a Hungaroring is,

mindenfajta hasznos adattal, illetve a helikopteres pályabejárás lehetőségével fűszerezve. Lényeges, rész még a GARAGE, ahol olyan fontos beállításokat tehetünk, most a teljesség igénye nélkül, mint pl. a kocsiszekrény magassága a földtől, a stabilizátor szárnyak nagysága, és a szárnyban lévő légtérrelapok száma. Ha professzionális a lúd, akkor már legyen kövér!

Írány a rajtvonal!

És kérem a versenyzőket, fáradjanak a rajthoz, de csak sorban! Szóval, vörösítő tekinettel nézzük a starter



Kicsit lerongyolódva, de törve nem...

lámákat, majd' elroppantjuk a kormányt, (vagy a billentyűt, bár az nem az igazi) és virtuális (jobb esetben reális) talpukat Demoklész kardjaként lebegtetjük a gázpedál felett. Az egyelőre szabad balkézrel egy adag chips a szájba, de csak az ize végett, és puff, már nyomulhatunk is. A kocsirányítása hibátlan, nem hiába lehet annyiféleképpen állítani. Kormánytal és billentyűvel is navigálható kicsiny szekerünk, azon kívül hogy igen jó, mást nem lehet ráfogni. A gáz. Hát ezzel meg-szenvedtem, mert valószínűleg olyan,

mint az igazi testvére, és az én lomhább autókhoz szokott lábammal szinte folyamatosan kipörgött a gumi. Ha az effekteknél jól állítottuk be, akkor a gumi csikot hagy az aszfalton, és füstölög. Ki lehet próbálni Állat. Mint az igazi.



Kicsit felkérőztem a kolléga kerekére...

a látvánnyal voltam elfoglalva, mint a vezetéssel. Ennek tükrében igen gyorsan olvadt autóm a környezetbe. Ebben a játékban így esel ki, és megkönynyebbülve kezdtem inkább csak nézőként élvezni a versenyt. Hát nem semmi. Akár melyik sofört választottam a későbbiekben, de csak nézelődésre, mert ő vezet, én meg olyan nézőpontból nézem, amilyenből akarom.

Hát nem rossz, ha belegondolok a F1WGP-vel az ember, amikor akarja, akkor nézi a forma 1 versenyeket. Mert én például inkább néztem. Remélem rajtam kívül minden más pilóta nagyobb szerencsével, és tapasztalattal vág neki a köröknek. A háttérképek jól kidolgozottak, úgy fest, mintha a pályabejárásakor készült légifelvétel alapján csinálták volna meg. Itt egy távoli kis település, ott egy szántóföld, amott pedig egy erdő. Csak egy kicsit talán lehetnének élelivelibbek. Bár 100-150 mph sebesség mellett az egyszeri pilóta ne a lankást lesse, hanem az előtte haladó ellenfél hátulját, és az utat, mert különben pont olyan csúnyára tőri az autóját, mint az egyszeri játékos, aki a háttérrel figyelni vezetés közben. Összegezve a tapasztaltakat, a játék jól sikerült, a benne foglalt technikákat, és egyéb vizuális dolgokat a végtelenségig variálhatjuk, méltó az ihletőjéhez, és elődeihez, és kisebb hibái mellett igazán alkalmas a forma 1 rajongók égi játékszenvedélyének, valamint feneketlen információéhségnek csillapítására.

T_Boy

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATÓSSÁG	
ZENEBONA	

summa summarum

Nézőként nagyon élvezetes volt a verseny...

végítélet

83%

EVOLVA

★ Génebességgel a meghódítandó világok felé...

ISMERTETŐ

Fellesztő: Computer Artworks.
Kiadó: Virgin Interactive
website: www.evolva.com
Minimum konfiguráció: P-II300, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II300, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Körülbelül március közepén a neten böngészgetve akadtam rá az Evolva alpha verziójára. Felkeltette a figyelmemet, hogy a szokásos néhány soros bevezető, majd a jól ismert download ikon helyett egy oldalnyi szöveg, és egy hatalmas READ FIRST BEFORE START DOWNLOADING PROGRESS!!! felirat világított bele a fejembe. Persze én naivan azt hittem, csak a szokásos license szerződés miatt vannak annyira kiakadva, ezért egykedvűen rákattintottam a banner-re és elkezdtem olvasni.

stuffal. A szövegben csak azt eszelték, hogy milyen gépen ne futtasuk a játékot, és milyen drivert kell a 3D kártyához felrakni ahhoz, hogy a program futni tudjon. Ami viszont egy kicsit megállította a szívverésem, az nem más volt, mint az ajánlott hardware konfiguráció. Pentium III 500+, 128 MB ram, Geforce 256!!! Én nem tudtam képzelni, mi lehet ilyen iszonyatosan ütő ebben a programban, mert a leköszölt képeket elnézve nem volt valami nagy durranás. Na, aztán aztán megvolt a pofaleszakadás. Az install után úgy gondoltam, hogy a fenti hardver igényt látva, csak 640x480-as felbontással próbálkozom: 16 bit-es színmélységben és a texture detail-t sem veszem medium fokozat fölé. Elkezdődött a töltés és én csak vártam, mint Mózes a csodára, de e helyett csak a vidám loading képernyő mosolygott

most inkább, nézzük, mit kínál a játék. Bejött egy desing-os mission briefing menü, ahol leírják a feladatot, majd kiválaszthatom a csapatot, és már kezdődik is a játék. "Mi ez??". Valami ilyesmi szakadt ki belőlem, amikor talán tíz lépés megtétele után befordultam egy domb mögé. Míg először 35-40 frame-mel ment a játék alighogy bejött a képbe valami, ez azonnal vissza



Talán egy hónappal később, pont úgy hozta a sors, hogy a haverokkal az egyik demo-cd-n az ölünkbe pottyant az Evolva (immár hivatalos) demóverziója. Mivel még emlékeztem rá, hogy eléggé lehurrogtam annak idején, ezért rögtön utasítottak, hogy mutassam meg mi is olyan szörnyű ebben a programban. Install,

töltés, briefing menü, majd a játék. Hat persze! Most mondjam azt, hogy égtem, mert hogy a program nemcsak nem szaggatott de még nagyobb felbontásban is tökéletesen futott! Azzal próbáltam csillapítani, korábbi szavam súlyát, hogy valószínűleg ezen a kódon már egy rakást javítottak, ezért fut jobban. A demóban csak egy pályát adtak de az tényleg

tökéletesen futott. Miután kellően felcsigáztam az érdeklődést, nézzük a végleges verzió gép igényét!

A tényleges gépigény:

Mivel megadtott a lehetőség, kipróbáltam a minimum konfigurációval is, gyanítom mindenkit érdekel, milyen eredménnyel:

Minimum konfiguráció: PII 300, 32 Mb ram, full D3d támogatású videó kártya, Win95/98:

PII 266-os procival, 32 mb rammal Win98, Riva TNT Vanta-val. A vinyó egyetlen másodpercig sem pihen, szinte folyamatos a swappelés és bizony az akció közben keményen

Már azon járt a fejem, estére milyen jó gyűrők a haverokkal, és ezzel az új

ram. Ezt úgy 3 percig tudtem aztán kreatívan, becsöngettem a gépnek, amit az nagy örömmel fogadott. Mivel nem vagyok gyáva ezért megpróbálkoztam a lehetőséggel és még egyszer elindítottam a programot ezúttal azonban nagyobb sikerrel jártam. A kezelőszervekre majd később kitérek



beszaggat a program (640x480-as felbontás közepes textúra felbontással, 16 bit-es színmélység mellett). Ez valószínűleg abból is következik, hogy a Win98 alapban 64 Mb rammal érzi csak jól magát, tehát ekkora memória eleve kevés. Éppen ezért halakali ilyen, vagy hasonló konfigurációval rendelkezik, és szeretne pörgősen játszani, az upgardenje a gépét, vagy akarata ellenére, a mazochista-émlékplakett tulajdonosává válik.

Ajánlott konfiguráció: PIII 500+, 128 Mb ram, Geforce 256 (vagy annak megfelelő kártya).

Nos a Geforce-t tűzésznek tartom, ugyanis a TNT is tökéletesen futott.

Talán egy kicsit hosszasan foglalkoztam a hardverrel, de lényeges tisztázni, nehogy az új játékhoz, később egy-

képesek voltak bármilyen más élőlény DNS mintáját leutánozni, így alkalmazkodva ahhoz a környezethez, ahol éppen szükség volt a bevetésükre. Az emberek kiutaltak a lévo világűrbe, ahol a Genohunterek segítenek nekik.

A terjeszkedés zökkenőmentes. Az űrben lévő kémiszondák, néhány planéta körül különös aktivitást kezdtek jelezni. Az eddig élettől burjánzó bolygók némelyike, furcsa módon néhány nap, vagy éppen hét alatt teljesen kihalttá vált. A bolygóra küldött megfigyelők szinte mind elpusztultak, de egy-néhány közülük sikeresen felfedte a titok nyitját. Valahonnan a világűr mélyéből, egy hatalmas dióra hasonlító szerves tárgy csapódott be, a valamikor virág-

Billentyű-kiosztás

Q: A megjelenő célkeresztet egy bizonyos pontra mozgathatjuk, majd a Q újbóli megnyomása után a legfejlettebb tulajdonságú geno-t célpontra megy.

T: Az összes geno-t egy csapatba hívhatjuk (group).

H: A csapatot feloszlatjuk, ilyenkor csak az aktuálisan kiválasztott geno-t irányítjuk (ungroup).

G: A hozzánk legközelebbi geno-t irányítjuk csak, a többi egy helyben marad.

O: Az aktuális feladat kiíratása a képernyőre.

Shift: Fegyverfeltöltés maximumra.

1-9: A speciális képességek kiválasztása.

R: Tárgyak felvétele/eldobása.

Tab: Parancs menü.

M: Mutator menü



új számítógépet is venni kelljen.

A Story:

Valamikor a huszadik század végén, az tudósok egy kicsiny űrtörő csapata rájött a gének milliárdok titkára. Csofálatos tudásukat arra használták fel, hogy egyre tökéletesebb lényeket hozzanak létre. Ezek a lények lettek a Genohunterek. Persze a legfőbb irányvonalat, itt is a fegyvergyártás szabta meg, éppen ezért olyan speciális gyilkológépeket hoztak létre, akik-

ző bolygók kergébe, és ott hatalmas krátert vájt ki magának. Mint egy rákos sejt szinte napok leforgása alatt hatalmas csápokat növesztett, amelyekkel teljesen átfúrta és széthasogatta a bolygót. Amikor már behálóozta azt, a föld alól előtűremkedő csápjai, valamiféle keltetőgép módjára



is elesett, az emberi faj felébredt az álmából, és az utolsó pillanatban kezdett el ellenlépéseket tenni. A háború, vagy éppen az atomfegyverek itt már nem segíthettek, hiszen ha ezeket vetnék be a bolygók, ugyanúgy elpusztulnának, mintha a bestia emésztésére fel őket. Más választás nem lévén, úgy döntöttek, bevetik az egyetlen hatásos fegyvert a Genohuntereket.

A játék:

A játékban négy alap geno-t kapunk. Ezek mindegyike egy-egy speciális tulajdonsággal bír, úgy mint gyorsaság, erő, intelligencia, fürgeség.

Természetesen ezek az alakjukon is szembetűnően megmutatkoznak, a gyors hosszú lábú és eleve jól fut. Az erős nagy, robosztus, és jól bírja, ha püfölik, míg a fürge kicsi nyúlánk, aki a leggyorsabban tud ütni, valamint kitérni az ellenség csapásai elől - sajnos elég nyengécske. Ahogy észrevettem, a négy csoportot tényleg jó ha elkülönítjük egymástól, mert a játékban főleg a 4. és 5.-ik pálya után már jelentős szerepe lesz annak, hogy melyik genót mire használjuk. Az irányítás pofon egyszerű, nem igényel nagy időt megszokása. Az egérrel nézünk jobbra-balra, míg a kurzorral megyünk előre-hátra, a jobb és bal gombbal pedig oldalazhatunk. Az F1-F4-ig gombokkal választhatjuk ki az éppen irányítani kívánt genót. Ilyenkor a többiek automatikusan követnek minket. (már amikor) A parancskiosztás viszont egy kicsit nehézkes lett, főleg azért mert túl hosszadalmas.

Ahhoz, hogy a különböző küldetéseket végre tudjuk hajtani mindig újabb és újabb speciális képességek megszerzésére lesz majd szükségünk a játék folyamán. Ez a következőképpen történik: a Genohunterek képesek bármilyen élőlény genetikai mintáját leutánozni és, abból a saját számukra leghasznosabbakat felhasználni. Rögtön az első pályán, három ilyen



képesség megszerzését tanulhatjuk meg. A radar képernyőn lévő kis sárga nyíl, és a mellette lévő "o" betű mindig a segítségünkre lesz abban, hogy megtaláljuk azt a pontot, ahol az éppen aktuális küldetést végrehajthatjuk. A genetikai mintát, csak az élő

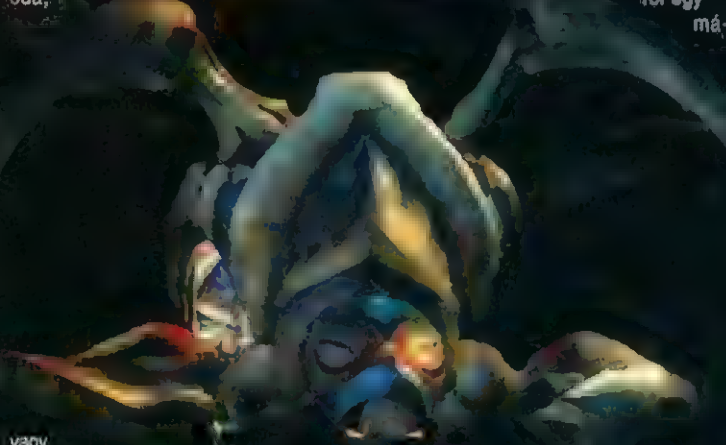




lány elpusztulása után tudjuk magunkhoz venni. Ezek után az "m" betű lenyomásával beléphetünk a Mutator menübe, ahol a kiválasztott lény képe látszik középen. A "mutate" feliratra kattintva, az oldalsó két mezőben megjelenik annak a lénynak a képe, amelyre át akarjuk változtatni a genóinkat. Az egyszerűség kedvéért, a gép megváltoztatja a színét a mutálódott lénynak, valamint a kis ablakban mutatja az azt az új képességet is, amit a lény a mutálódás után tudni fog. Pl. Az első pályán egy békaszerű lényt kell majd először megkeresnünk. Miután kieszedtük a genetikai információt, a mutatorban létrehozhatunk olyan genókat, amelyek nagyobbakat képesek ugrani. Ezután a sárga nyilat követve, rálelhetünk néhány elpusztult struccszerű madárra, akikből a gyorsabb futás képességét szerezhetjük meg.

Végül a pálya végén az első igazi ellenfelekkel lefolytatott küzdelem után, hatalmas hegyes csápokat növeszthetünk csapatunk tagjaira, akik ezután képesek lesznek a kisebb utakadályok elpusztítására, valamint a sebző képességük, a duplájára nő. A képességeink szintjét is módunkban áll növelni. Ha például elpusztítunk egy olyan lényt, amely tüzet tud fűjni, akkor tőle mi is ellentulhatjuk a tűzfűzés képességét. De minél több ilyen lényt pusztítottunk el, annál több genetikai állományt is, zsákmányolunk. Eppen ezért, ha később újra belépünk a mutator menübe ott ismételtelen létrehozhatunk egy új lényt, amely benne lévő genetikai állománytól

függően, akár két, vagy háromszoros erejű tűzsebzésre is képes. Ugyanezt meg tudjuk tenni a speciális képességeinkkel is.



vagy akár vissza is. Ha mondjuk, van egy kétszeres ütoerővel rendelkező lőnyünk, amely tud tüzet is fűjni, de mi zsákmányolunk a gyors futáshoz szükséges géninformációt is, akkor két megjelenő lehetőség közül választhatunk. Vagy olyan lényt hozunk létre, amely csak gyorsan tud futni vagy olyat, amelyiknek erősebb a fegyvere.

Egyszerre mindig csak egy lehetőséggel választhatunk. Ezt úgy tudjuk ellenőrizni, hogy rávisszük a kurzort a két kis képen lévő lény valamelyikére, és a másik oldalon lévő alsó vagy éppen felső mezőben megjelenő ikon, meg fogja mutatni, hogy a lőnyünk melyik speciális vagy éppen fegyverbeni képessége milyen mé-

tékben változik. Sajnos ezt nem tudjuk a végtelenségig tenni, ugyanis minél többször mutáljuk a lényeket, annál jobban csökken a bennük lévő génállomány mértéke. Ezért mindig újabb, és újabb génutánpótlásra lesz majd szükségünk.

Ha a pályán mondjuk, nem tudunk átvágni egy nagyobb szakadék felett, vagy gyorsabb futásra esetleg más képességre lenne szükségünk, nem szabad megijedni, mert akkor a közelben mindig találhatunk olyan lényeket, akikből a szükséges génállományt kinyerhetjük. Ha valamelyik genónk elpusztul, mindig kapunk a következő pálya elején újat, azzal az apró különbséggel, hogy csak egy speciális képessége marad meg, a többit újra meg kell szereznünk. A játékban néha előfordulnak olyan küldetések, ahol különböző tárgyakat kell majd összegyűjtenünk, például vizsgálatok céljára, vagy el kell őket hoznunk, egy bizonyos helyről egy má-

elég mintát, vagy tárgyat felvenni, mert sajnos eggyel időközben kevesebben lettünk, és bármennyire is borzasztó, egy genó, csak egy tárgyat tud egyszerre magával vinni. Eppen ezért én mindenkinek azt ajánlom, hogy először csak menj végig szép lassan a pályán, és nézelődjön, vagy jegyezze meg, hol ütközik majd nagyobb ellenállásba, hol kell jobban vigyázni a csapatára.

Általában a játék koncepciója miatt többször is részünk lesz majd meglepetésszerű támadásokban, amelyek közben átkozottul feldob a tuti interaktív zene. Ilyenkor jobb odafigyelni az energiára, mert főleg a gyengébb skacokat ha nagyon körbeállják, tíz tizenöt másodperc alatt, szétkaphatják. Ha már az energiánál tartunk, szólnom kell egy pár szót, a menüsorról is. Minden egyes genóknak – kivéve amelyiket irányítjuk – van egy úgynevezett "harmadik szem" képernyője, amely a kép alján található. Ezeken mindig azt láthatjuk, hogy a másik három éppen nem irányított genó mit lát, valamint az mutatja az állapotsávokat is.

A kis képernyők nagyon hasznosak, mert ha véletlenül az egyik védencünk elkalandozik és mondjuk, rárontanak egy páran, akkor azt rögtön érzékelhetjük, csak a képernyő alá kell pillantoznunk. Ilyenkor, ha azonnal megnyomjuk a "I" gombot, és ezzel kiadjuk a csapatbarendezés parancsot, a nem irányított genórozó(k) rögtön otthagynak csapatpapot, és visszajönnek hozzánk. Ezzel azt érjük el, hogy, általában maguk után csalják az ellenséget, és egy csapatban már nagyobb az esélyünk a rosszfiúk sterilizására.

Az állapotsorok a következőképpen néznek ki. A kis képernyőn négy főle színnel jelölt csíkot láthatunk, zöld, kék, piros, és a sárga, amely a Shift lenyomásakor tűnik elő. A zöld csík mutatja, a mindenkori energiánkat. Ez, ahogy csökken, azzal lineárisan csökken a genónk ütési (sebzési) szintje,

sikra stb., stb.. A feladatok annyira egyszerűek, hogy én nem is vesztegetek rájuk szót, mert akkor elvenném azt a kicsi izgalmat, amit a fejtörés szépsége jelent. Ha megnyomjuk a már említett "x" billentyűt, a program rögtön kírja az aktuális küldetést, a radaron lévő kis sárga nyíl pedig folyamatosan mutatja, merre kell mennünk. A genókból nem hiába van négy darab, mert vannak feladatok, ahol majd három esetleg négy tárgyat is el kell vinnünk egyik helyről a másikra. De mi van, ha az egyik genó már hiányzik a lettárból? Jogos a kérdés!

Sajnos a programozók nem adták meg azt a kis segítséget sem, hogy az ilyen pályákon mondjuk a "Mission Failed" felirat jelenjen meg az orrunk előtt. Egyszer kétszer nekem is újra kellett kezdenem a pályák némelyikét, mert a végén, vagy éppen közel a végéhez derült ki, hogy nem tudok



viszont az organikus fegyverekre nincs hatással. A kék csík jelöli az aktuális génmennyiség szintjét. Mint már említettem ahhoz, hogy egy új képességet megtanuljunk, génmintára van szükség. Minél több a génminta, annál nagyobb fokozatra tudjuk emelni

a speciális képességeket vagy a fegyverek sebzési szintjét. Ha először jutunk egy új génminta birtokába, a kék csík azonnal megtelik, és villogni kezd jelezve, hogy új képesség megismerésére elegendő génállomány van a birtokunkban. Ha újra szerzünk ebből a génmintából, a csík már nehezebben telik meg, mert a második szinthez már nagyobb génmennyiségre van szükségünk. Ez természetesen lineárisan nő, a génorzó szintjének megfelelően.

A piros csík, az éppen kiválasztott fegyverzet töltöttségi szintjét hivatott jelezni. Amikor kiválasztjuk mondjuk az organikus puskát, akkor nem lehetünk a végtelenségig, mert a töltet fokozatosan fogy, viszont mikor nem

birtokában. A legalsó sorban láthatjuk a megszerzett fegyvereket, míg a radar mindig az éppen általunk irányított genónál látható. Ugyanez zöld irányjelekkel és számokkal a többi csapattagot, pirossal az ellenfeleket, kékkel pedig a ritka génállományokkal rendelkező egyedeket is jelzi. Megemlítem még azt is, hogyan lehet energiára szert tenni: a pályákon mindentelét találok/kozhatunk apró gombaszerű élőlényekkel, amiknek elég csak a közelébe menni, és ha energiára van szüksége, akkor azt a génorzó magától felveszi. Ha az ellenség által szétszedett húscafatokat találunk, azokból is nyerhető energia (és persze génállomány) csak jóval kevesebb.



lövünk, szépen visszatöltődik. Minél magasabb szinten van a fegyver sebzési szintje, annál hamarabb kiürül, de jó hír, hogy hamarabb fel is töltődik. A negyedik, a sárga csík alapból nem látszik, azt a Shift-tel csalogathatjuk elő. Ez a fegyverfektöltő gomb. Bármilyen fegyver van kiválasztva, ha ezt megnyomjuk, a csúzlí elkezdi feltölteni, és ha a csík elérte a teljes hosszát, egy extra nagyot lőhetünk, a fényhatásokban is gyönyörködve.

Vigyázzunk ilyenkor, mert ha valaki elélnék kerül a saját csapatunkból, akkor (sajnos) bizony az is keményen pörköldök. A kis képernyő közepén levő kör az inventory-t hivatott jelezni. Itt láthatjuk, ha van valami a génorzó

Hianyosságok:

Ha már belejöttünk az irányításba, és jobban fog menni a játék, észre sem fogjuk venni, milyen egyszerűen elve-szíthetjük a csapatunkat. A mesterséges intelligenciára ráférne egy kis upgrade. Sajnos néhányszor előfordult az, hogy miközben én vidáman törttem előre, addig a csapatom többi tagja elveszítette a nyomomat, és ahelyett, hogy követett volna, mindenféle nyakatekert módon elkezdett össze-vissza mászkálni a pályán. Nem is beszélve arról, amikor megálltak valahol, holott én nem adtam erre külön utasítást. Vidáman szobroztak, és amikor visszamásztam hozzájuk, nagy nehezen hozzá-



Igy jár, aki keresztel a génszobrászatot a maghasadásal...



és mi ilyenkor jól besegíthetünk hátulról egy kis lözlabdával. A másik dolog a harcmező. Itt aztán végképp nem tudom miért van az, hogy a harcok közben, amikor a többiek már kifogytak az ellenfelekből, ahelyett hogy segítenének amikor hárman vannak a nyakamon, inkább csak állnak és nem tesznek semmit. Talán az a legjobb megoldás, ha a heavy osztályú genóval bocsátkozunk a nagyobb harcokba, mert ő nagyon jól állja a sarat. Rá fogunk majd jönni arra is, hogy kik a keményebb ellenfelek, és ekkor csak egy gyors F3, és máris a jó embernél vagyunk. A másik taktika, a távolsági fegyverek alkalmazása. Mivel elég nagy tereken játszódik a játék, a távolról ránk rohmozó ellenfeleket egy-egy

fogtak a próbálkozásnak, hogy csatlakozzanak hozzám, de még akkor is előfordult, hogy a legalább ötször hosszabb utat választották a nyíl-egyenes helyett. Ilyen alkalmakkor többször is előfordult, hogy miközben rohamoztam, addig a kis csapatom lemaradt, és naná, hogy mindig ilyenkor futottam bele egy jó kis csapatdába, ahol legalább nyolcan-tizen rontottak rám.

En azt ajánlom, ha nem akarjuk, hogy gyorsan bepirosodjon a képernyő, mindig várjuk be a többieket, és lehetőleg ne rohamozunk bele a küzdelembe mint az örlit, mert ahogy észrevettem mindig az általunk irányított genóra rontanak rá a legtöbben. Azt javaslom, hogy a harcokban tegyük félre jólneveltségünket, és engedjük előre a többieket, akik nagyjából szisztematikusan irtják az ellenfeleket. Ők többnyire középről, egymásnak háttal állva támadnak kifelé.

jóirányzott sorozattal meg lehet ritkítani anélkül, hogy nekünk nagyobb bántódásunk esne.

Posztívumok:

Mindezek után a játék nem rossz, igaz a gépigény mint ahogy már említettem egy kicsit magas. Mégis, aki teneti, feltétlen próbálja ki az EvoLva-t nagyobb felbontásban, 32 bites színmélységben is. Az élénk terülő táj grafikája csodálatosan adja vissza az idegen világ milliányi színben pompázó élővilágát, a csodálatos futurisztikus növényeket, és a furcsa szívdarványos színben csillogó ködöt. Az interaktív zene is nagyon jó, és hangulatos. Remekül alátámasztja a sci-fi atmoszférát, a program kicsit technó beütésű muzsikája. A génorzó, vagy az ellenfeleink testén gyönyörűen csillog a napfény, és a grafikusok a kidolgozásnál sem takarékoskodtak a poligonokkal. Én mindig közepes fokozaton szoktam kipróbálni a programokat, de az EvoLva-ban ez is kemény diónak számít. Az a játékos, aki csak ismerkedni szeretne a programmal, én mindenképpen a legkönnyebb fokozatot ajánlom, mert még így is lesznek majd homlokgyöngyözőtető szituációk. Azok, akik inkább a hosszabb, és főleg kalandelemekben bővelkedő programokat szeretik, azt ajánlanám inkább, maradjanak meg a Tomb Raider-nél, mert az EvoLva inkább a Shoot em up kategória egy új, és érdekes darabja. Azt is kockáztatni merem, új, kategória teremtő alkotást mutattam be most nektek.

Uriel

KULCSIN/BELBECS

LATVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Új stílus születik!
– vagy mégsem...?

végítélet
85%

THE LONGEST JOURNEY

★ Utazás a technika és a mágia világába

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Funcom
 Kiadó: Empire Interactive
 website: www.longestjourney.com
 Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: —

Manapság nagy bátorság kalandjátékkal előrukkolni, az utóbbi években szinte eltűnt ez a stílus, csak mutatóban jelenik meg egy-két klasszikus darab. Sok, ebbe a kategóriába sorolt programban tűnnek fel az akciórészek, s gyakran a kalandelemek alulmaradnak ezekben a játékokban. Régen máshogy volt ez – 3-4 éve minden hónapra jutott egy, olykor több is, de ma már csak elvétve találkozni velük.

METRO CHANNEL ACTION NEWS



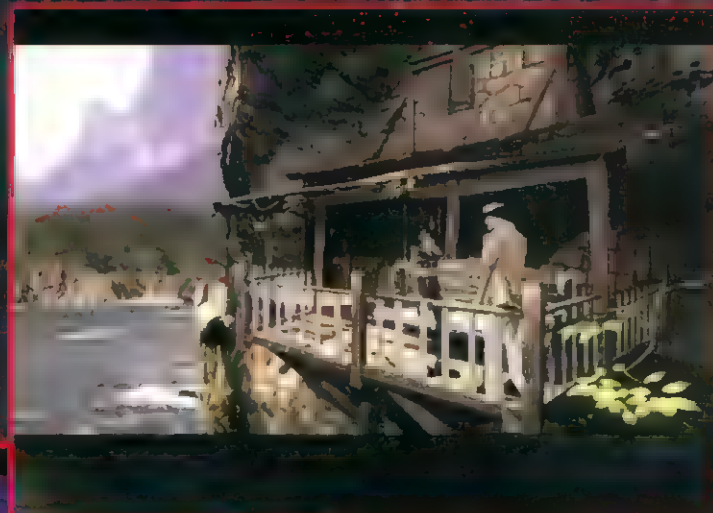
Híradó a XXIV. századból

A 3D-s grafika és a multiplayer-üzemmód szinte mindent ural, ennek a két szónak a búvókörében élnek a játéktejlesztők és a kiadók. A megjelenő "kalandjátékok" (az idézőjel

nem véletlen) is megpróbálják magukra erőltetni a 3D-s külsőt, amitkán sül el jól – mondjuk egy Grim Fandango esetében nem volt panasz. A multiplayer mód egyelőre nem

narciól mentse, meghalni sehol nem lehet benne.

Ez ma már szinte kuriózumnak számít, és nagyon jó, hogy ezt a jól bevált megoldást választották a



Brian Westhousekalnyibája – hmi Siliusosi

"tenyegeti" stílus képviselőit, bár érdekes lenne egy ilyen kezdeményezés. Addig is becsüljük meg azt a néhány kiváló kalandjátékot, ami megjelenik. Hiszem, hogy egy szép

környezetben játszódó jó történetre mindig van igény, és mindig vannak rá vevők is.

A Longest Journey a régi klasszikus recept alapján készült, akciótól

készítők. Az egyik legidegesítőbb dolog az, amikor egy kalandjátékba ügyességi vagy akciójeleneteket építenek be, és ezekkel a történet szempontjából semmitmondó betétekkel nyújtják a játékkal töltött időt.

Egy kalandjátékkal nem azért játszik az ember, hogy ügyességi próbákat álljon ki, hanem a sztori érdekessége miatt. Ha valaki akcióra vágyik, az válogathat a számtalan FPS közül (ahogy én is teszem azt, és olykor elborult aggyal a Half-life után nyúlok). A program másik nagy erénye, hogy megmaradtak a klasszikus vezetőfelfüzetnél: a végelentűl egyszerű, és ezért jól bevált – használni – megnézni – beszélni – cselekvőikonokkal navigálhatunk a történet folyamán. (A Full Throttle kezelésére kísértetiesen emlékeztem, mellesleg). Röviden, a jó kalandjáték első ismervét teljesítette a Longest Journey.

A jó kalandjáték második ismervé természetesen egy jó történet, mely akár könyv vagy film alakban is megállja a helyét, vagyis lebilincseli az olvasót, a filmvászon/képernyő elé szedegeti a nézőt/játékost.

Ezen a területen sajnos sokan hibáznak, nehéz eltalálni a kalandelemek és a történeti elemek között az egyensúlyt, ami alapvető

fontossága. Nincs annál nyomasztóbb érzés, amikor egy kalandjátékban több órára egyedül marad a játékos, vagy csak puzzle-hegyeken kell átrágni magát, elő szereplőkkel pedig nem találkozik. A Longest Journey szerencsére ezen a területen is jól teljesített, a történet – bár a kissé közhely ízű "mentsük meg a világot" fővonalra épít – hosszú órákra a monitor elé ragasztott.

Harmadik ismervként természetesen a szép környezet következik – ide értve a grafikát, a hangokat, az aláfestő zenét is. Szerencsére itt sem érheti szó a ház elejét, a Longest Journey gyönyörű, 3D Studioban renderelt 2D-s helyszíneken játszódik, a szereplők pedig poligonokból felépített 3D-s alakok. Egyszóval minden együtt van egy jó kalandjátékhoz. És a Longest Journey tényleg az.

Egy kis egy nagy történet

A játék alatt bennem az fogalmazódott meg, hogy a Longest Journey története pont azért lett olyan emberközelű és kedves, mint egy szép mese, mert nem egy vállalatóriás áll mögötte. Utóbbi cégek játékaiban sokszor érezni, hogy mindent a marketinges piacutatók felméréseinek, környezettanulmányainak, és az ezekből leszűrő értékeléseknek megfelelően "mindent a fogyasztói" jelszó égisze alatt fejlesztenek, és az elkészült művek igazi műanyagok, nékülözik a néhány lelkes ember

Rokon lelkek

King's Quest 6

A King's Quest sorozat az Arcadia-béli miliót testesítette meg egészen a 7. részig. A 7. rész már elment a rajzfilm stílus felé, a nyolcadikról pedig jobb nem is beszélni... 3D-s, javareszt akciós játék lett. A grafika a 5. és 6. részben egész mesébe illő volt. (ld. 576 '93/1 – 99%)

Blade Runner

Stark világának hangulata leginkább ehhez a műremekhez áll közel, bár a grafikai megoldás merőben különbözik. Szerintem a Longest Journey javára. (ld. 576 '97/11 – 94%)

Arcadia – a valóságban



Arcadia Görögország területén található, a Peloponnészos területén (ez az Albánia alatti terület, Görögország észak-nyugati, tenger mellett fekvő része). Hogy megmaradjak a játék kettősségénél, egy rideg evilági adalék a Arcadia világához a MOL jelenleg kutatásokat folytat ezen a területen 2000 negyzetméternyi területen más olajtársaságokkal karöltve.

Bezzeg a régi legendák, irások nem az köolajáról – esetleg az olívaolajáról – zengtek: Vergilius költeményeiben úgy szerepel ez a vidék, mint a pásztorok, uhtenyésztők otthona, nyugodt, mesés festői környezetként. A reánk maradt anyagok arról szólnak, hogy itt volt a Pán (kecsketestű ember, nagy szarvakkal) lakhelye, aki a pásztorok Istene. Persze a pánsíp neve is tőle származik, s Vergilius úgy ír a Arcadia lakóiról, mint akik csak a zenéléshez és a pásztorkodáshoz értettek. Szerintem jól érezték magukat. Szóval a valóságban is kétféle Arcadia letezik, egyik a Vergilius költeményeiből ismert mesés világ, másik pedig korunk Arcadia-ja. Hogy a készítő is ez alapján választották az Arcadia nevet, azt nem tudom, mindenestre jól tették.

alkotó álma. Pedig pont ezeknek az álmoknak a megvalósulásából szoktak az igazi remekművek – műcukor helyett valódi csemegék – születni, olyan kalandjátékok, melyekre évek múlva is nosztalgiaiával emlékeznek a kalandorok. (Persze a kivétel olykor erősebb a szabályt: az

minden akció, platform elemet, valamint a pl. Myst-re jellemző teljes magányt a játék alatt, ahol csak a kapcsolók és a karok állíthatásával kell törődni. Ma már nyugodtan mondhatom, hogy jól döntöttek. A fejlesztés, szokás szerint jól elhúzódt, a neten fellelhető

sajtóanyagok szerint tavaly augusztusban már a végleges verziótól alig eltérő bétát létezett.

Hogy az utolsó simítások tartottak ennnyí ideig vagy a forgalmazó cég nem döntött kiadásnál, azt nem tudhatom, mindenestre a végeredmény



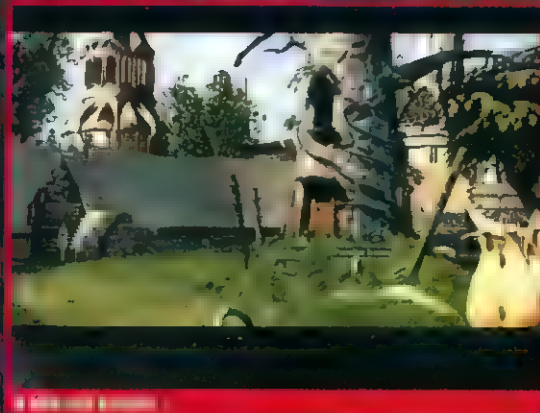
Age of Empires 2 fejlesztését hihetetlen volumenű piacutatás előzte meg, és zseniális alkotás született).

Bár a képlet úgy szól, hogy a Nagy cég = Sok pénz = Legmodernebb technológiák, a Longest Journey-t mégis egy kis Norvég cég fejlesztette, és a technológiai megoldások terén (2D graikák, 3D modellezés) csöppent sem maradt el a gigászok mögött, sőt. Sokan közülük még tanulhatnának is tőlük.

A projekt 1996-ban indult Ragnar Tornquist vezetésével, és az eredeti koncepció egy Heart of Darkness vagy Abe's Odyssey-hez hasonló játék kifejlesztése lett volna, a lehető legmagasabb színvonalon. Aztán a jeges Norvég éjszakákba nyúló brainstormingokon, néhány pohár fenyőpálinka mellett a koncepció nem változáson ment keresztül.

Körvonalazódni kezdett egy új fellelérés: jobb, ha nem csupán kalandos, hanem igazi kalandjáték lesz a Longest Journey.

Szem előtt tartották a "jó kalandjáték" első ismérveit: "jó kalandjáték" alapműveket: Monkey Island, King's Quest, Garbriel Knight. Elvetettek



nem okozott csalódást, és ez egyáltalán nem mellékes szempont.

Actualis mozmény April Ryan

Kivételesen nem egy szuperhőst irányítunk, hanem egy 18 éves átlagos leányt, aki albertetben lakik napközben képzőművészeti egyetemre jár, ott festget, törzshelye van a közeli kis kávézóban, ahol barátnőjével találkozik esténként, és jóban van a pulos sráccal. Nincsenek Lara Croft-ot megszégyenítő mellei,

nem hord magánál gépfegyvereket és pisztolyokat, a legveszedelmesebb "fegyvere" a kalandok során egy mágneses csavarhúzó. Stílusra kedves, cserfes, olykor kicsit butácska, de nagyon tanulékony. Persze neki is van különleges

magasan a város felett hi-tech épületekben a gazdagok milliója, akiknek anyagi jólétét garantálja, hogy a javak 80 százalékát magukénak tudják.

Természetesen ők vannak kisebbségben, vagyis a társadalom

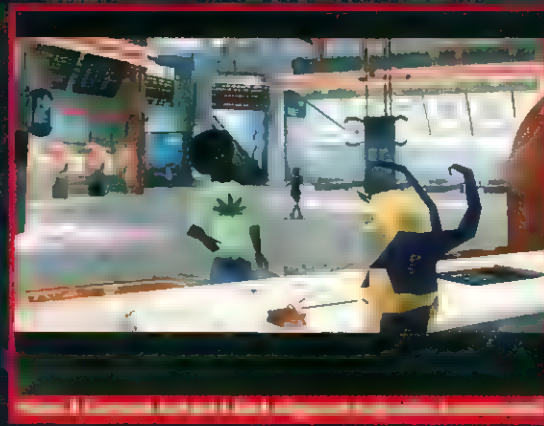


képessége, mint a kalandjátékok hőseinek általában, ugyanis April egy Shifter. Hogy mi ez és miért érdekes ahhoz előbb ismerkedjünk meg a játék történetével, persze csak dióhéjban. A helyszín

vékonyka rétegét képezik. New port hangulata leginkább a Blade Runner-éhez hasonlít, autók cikáznak földön és levegőben, hatalmas fényreklámok népesítik be a felhőkarcolók oldalát. April a lepatlant városrész és a hype negyed között lakik, albertetben a neve is stílusosan a "határ-ház". Az albertet kinézete alapján akár 1960-ban is létezhetett volna, időtlen darab.

Itt kezdődik minden, pontosabban egy furcsa álmommal: April egy sziklaszirten áll, ahol egy öreg

Newport. Vénice negyed, XXIV. század, cyberpunk környezet – az egyik oldalon a huszadik század nyomornegyedét idéző helyszínek, hatalmas bérházakkal, drogosokkal, alkoholistákkal, hajléktalanokkal. A másik oldalon





Stark éli negyede: szolított plázacikák, fényes aulák...

zsémbes ía az élővilág végét jósolja, mert hónapok óta nem jutott vízhez. Panaszkodása alatt egy óriási hullótojás gurul a szakadék felé, ahol a fa gyökerei közé akad. Innen már Áprile – azaz a miénk – az irányítás egy gallyat letörve a fáról és egy pikkelyt kiszedve a fa melletti lészekből, remek vízterelőt tudunk készíteni, amellyel a néhány lépéssel távolabb eredő forrás vizét könnyűszerrel a fa gyökereirez terelhetjük.

A fa feléled, gyökereivel megmenti a tojást, amelyről kiderül, hogy sárkánytojás. Ápril igen elámul ezen, aztán megjelenik a káosz fellege, és Ápril még jobban elcsodálkozik, majd a szakadékba zuhan és... - felébred. Innen kezdődik egy egyetemi diákfiú általános hétköznapija – az első néhány órában, amíg nem pörgött fel a történet, olyan volt, mint egy ifjúsági regény; a kis Ápril életét barátjait, ellenségeit, iskoláját ismerhetjük meg.

Aztán Cortez személyében bekerült a történetbe: a titokzatos szereplő, akitől mindenki fél. Sokan bolondnak tartják, de csak egyedül ő ismeri Ápril különös álmait, a jelentését. És Ápril kénytelen felkeresni őt, hogy válasz kapjon furcsa álmaira, megmagyarázhatatlan féltelmekre. És a válasz sokkal meglepőbb, mint arra bárki is számítna.

A világ, melyben Ápril él a technika és a tiszta logika világa. Nem jut hely a mágának, mindent a gépek, és az értelem vezérel. Pedig a mágia világa létezik, olykor csak egy

karnyújtásnyira van, és Ápril álmaiban ezzel a világgal találkozik.

Sokat nem árulok el a történeiből, kár lenne (sőt gonosz dolog) lelőni azok elől, akik végig szeretnék látszani. Annyit talán elszabadulni (tekintve, hogy az összes promó anyag tele van ezzel), hogy több tízezer éve egy világ létezett, melyben egyaránt helyet kapott a technika és a mágia.

Aztán ez a világ két részre oszlott: Stark-ra, a technika és logika világára, valamint Arcadia-ra, a mágia birodalmára. A két világ



Marcuria, távolról... azt hiszem, ide illene a „festő” szó

párhuzamosan létezik egy időben, és a közöttük lévő egyensúlyra az. Egyensúly őrzi vigyáznak, akik egy köztes világban élnek, s 1000 évenként választanak új őrzt.

Az egyensúlytal azonban valami baj van, a világok elkezdtek összecsupaszni, mely káoszhoz vezet. Innen jönnek Ápril furcsa álmai: az álmvilágban már egészen álmoeódnak a határok.

Funcom – egy kis cég (?)

A FUNCOM-ra en is, és mas források is úgy hivatkoznak a Longest Journey kapcsán, hogy egy kis cég nagy dobása. Kíváncsiságból felnéztem a cég honlapjára (<http://www.funcom.com>) és bizony a FUNCOM-ot inkább egy ifjú titánnak találom a fejlesztők között. A nevükhöz fűződik a Dragonheart, a Fatal Fury (öregebbek meg emlékezhetnek rá), a Pocahontas, a Caspar és még egy tucatnyi kisebb nev. Ez önmagában szép referencia, s a kor szellemében erősen nyitnak az online játékok fele. A honlapjukon rogtán egy rakás online játék fogad – csak a szokásosak: sakk, poker többféle kártyajáték – de fejlesztés alatt áll egy érdekesnek ígérkező online kémiai játék (anno az atomino volt hasonló), melyben négyen pakolhatunk össze molekulákat, s minél nagyobbat sikerül összeeszkabálni a szén, oxigén és hidrogén elemekből, annál több pont uti a markunkat. Sajátos próbálkozás, némi oktató szándékkal (<http://www.molekult.org>), ráadásul teljesen ingyenes, amit én értekelek. Az online játékok területén a legnagyobb dobásuk az Anarchy Online (<http://www.anarchy-online.com>) lesz, melyet a sajtó is feldobott már, s most érkezett az alpha tesztelési fázisba az anyag. Semmi nem véletlen, hisz az E3-on megnyerte a legjobb online játék címet. Csak jelenjen meg tényleg az idő.



hangulatára emlékeztet a leginkább a grafika.

A játékban több, mint 150 mesterien elkészített helyszínen kalandozunk, szinte minden helyszínen van egy kis apróság, ami élővé teszi a képet: hullámzó tenger, himbálózó gyertyatartó, sétáló emberek.

A hullámzó tenger megoldása: amikor egy hajón utazunk – megdöbbenően élethű, pedig rémesen egyszerű megoldás: az álló hajótest mögött egy 4-5 mozgás fázisból álló vizet mozgatnak és forgatnak.

Az illúzió teljes, szinte tengeri beteg lehet a játékos, ha sokat bámulja a képernyőt. A szereplők 3D-s megoldásával nagy szabadságot kaptak a grafikusok, a legkülönfélébb beállításokat használják, nincsenek

Cortez segítségével láthatunk az előző Arcadia világában, ami igaz felüdülés Stark szürke pasztellszínei után.

A grafikusok nagyon jól szétválasztották a két világot már a színek, fények beállítások használatával is. Starkon a legtöbb helyen sötét van, esetleg szürkület, jellemzőek a keskeny utcácskák, szemét és a hajléktalanok. A komor hangulattal szemben Arcadia egy igazi szívemelengető hely: Marcuria városa – itt kezdődnek Arcadia béli kalandjaink – egy festői tengerparti város, hatalmas kikötővel, ahol vitorlások és galleonok sokasága morgonyzik.

Mindig süt a nap, vidám, világos színekben tündököl minden. A King's Quest sorozat újabb (5.-6.) tagjainak



az oldás nézethez kötvé.

Régen, amíg nem 3D-sék voltak a szereplők elég kötött volt a nézet a kalandjátékokban, bár a grafikusok akkor is műveltek csodákat. A felbontás 640x480-as, de ez bőségesen elég, eben a stílusban nem nyom annyit a latban a felbontás, mint az fps-ek esetében.

A karakterek 3D-s mozgása 32 bit színmélységben, DirectX használatával történik, így nem árt egy 3D-s gyorsító kártya. Ennek

hagyomány olykor gondok lehetnek a szereplők textúráival, az árnyékokkal, illetve beszéd alatt az ajak-szinkronnal.

A hangokról és a zenéről sokat nem lehet beszélni, mindkettő az a kategória, amit hallani kell, nem pedig írni, illetve olvasni róla. Tehát röviden: meg vagyok elégedve.

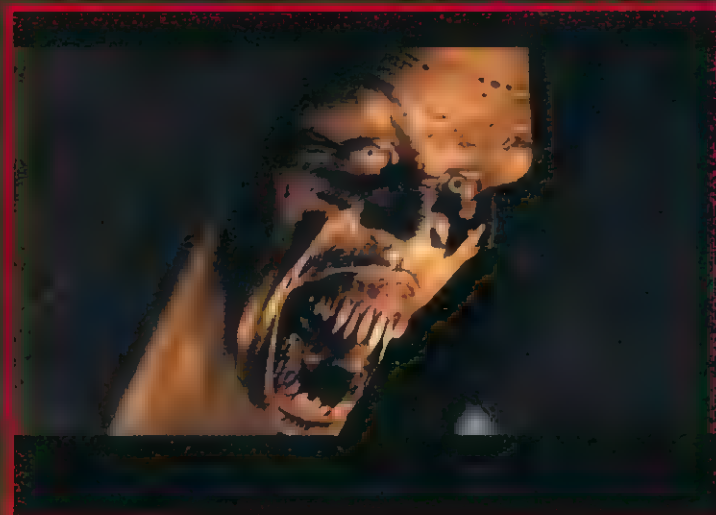
A zenék zenekari szintűek, bár ritkán csendülnek fel, de akkor telitalálatok. A hanghatások pedig életet lehelnek az amúgy is remek-

van dolgozva – ezért beszélhetünk személyiségről egyáltalán.

Arcadiában a madáremberek városában például négy városlakónak külön-külön van egy meséje, melyek az illető életéhez kapcsolódnak, és egyenként 5-10 percig tart; amíg előadják őket!

Rengateg mindent tudhatunk meg így egy-egy szereplőről, szinte jó barátként köszöntjük viszont némelyiket.

A játék alatt elhangzó monológok



hátterekbe.

A szereplők hangjai szerencsére nem amatőrök, sok kalandjátékban úgy beszéltek a szereplők, mintha egy könyvből olvastak volna fel, s olykor oly monotonon tették ezt, hogy az ember inkább kikapcsolta a hangokat. Itt szerencsére nem ez történik, bár nem olyanok a dialógusok, mint egy filmben, nem vágnak egymás szavaiba a szereplők, talán a leginkább egy rádiójátékhoz lehet hasonlítani a beszélgetéseket.

Mindenkinek megvan a maga kis szövege, amit profil módon, beleéléssel ad elő.

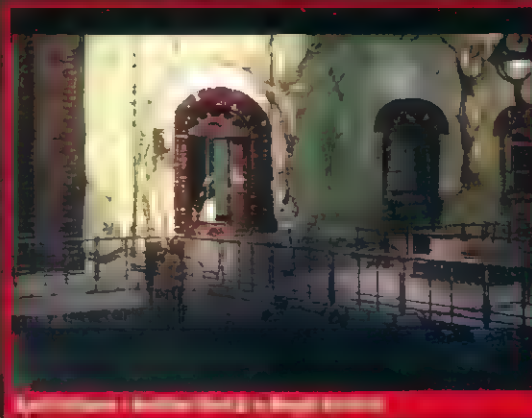
Beszélgetés pedig jöcskán lesz, a játékban nagy hangsúlyt kapott a történet (ki tudja, hányadszor szajkózom, de ez az igazság), szépen kidolgozták, részletesen hallhatunk Arcadia és Stark történetéről, az egyes szereplők személyisége ugyancsak mélyen ki-

körülbelül 200 oldalas könyvbe férnének bele – már ennek a nagymennyiségű szövegnek az elolvasása is tetemes időt vesz igénybe.

Nem véletlenül beszélnek a készítőik 50-60 órás játékidőről.

Én nagyon örülök annak, hogy az 50-60 órányi tartalommal telik el, és nem olyan idetlen puzzle-feladatokkal szórták tele a játékot, melyekkel a játékos akár órákra vagy napokra elakad.

Ezek könnyen agyon tudnak ütni egy kalandjátékot, így szerencse, hogy ezt a hibát nem követték el: a kalandelemek minden esetben egyszerűek,



Arcadia és Stark történetéről, az egyes szereplők személyisége



maximum fél-egy óra mehet rá egy furdangosabb feladat megoldására.

Aki a nagy klasszikusokat szerette, az nem fog csalódni a Longest Journey-ben.

Abban már nem vagyok biztos, hogy akkorá nem lesz, mint egy

sosém váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

Egy kalandjáték inkább legyen lineáris, hosszú és jó.

Az irányítás rendkívül egyszerű, de gombra megjelenik a kis ikon menü megnézni, beszélni, használni.

Jóbb gombra jön be a teljes képernyőt elfoglaló tárgylista, melyben egyes tárgyakat olykor közelebből is érdemes megnézni (a szemikkel megnézni őket).

Menteni bármikor menthetünk, de megjelteni sosem kell: nem hallhatunk meg a játékban. Apróság, de sokat emel a játékon, hogy

visszaolvashatjuk az összes beszélgetés szövegét, visszanezethetjük a videó bejátszásokat, valamint April folyamatosan jegyzetel, és a fontosabb dolgokra így is felhívja a

figyelmet.

Ha elakadunk, érdemes

belukkkantani a naplóba.

A játék megértéséhez természetesen nélkülözhetetlen egy legalább közepes angol nyelvtudás, és szerencsére beépítették a feliratozás funkciót a játékba: az F9-el bármikor ki/bekapcsolhatjuk, aki nem angol ajkúakat hallgat egész nap, annak nagy segítség, hogy leírva is látna a párbeszégeket.

A játék futtatása a kézikönyv szerint nem igényel nagy erőforrást, ettől függetlenül igencsak recsegettette a winchestert (bár ez annak is az oka lehet, hogy a legkisebb telepítési mérettel installáltam), s a videó bejátszásoknál olykor rémes, képkocka / másodperc sebességet produkált.

Egyébként gördülékenyen futott egy 800-as celexonon 64MB ram mellett.

A játékkal eltöltött 50-60 óra alatt jómagam is úgy éreztem,

átkeveredtem egy másik világba – az idő megállt, vagy ha úgy tetszik elszállt, és egy csodálatos kaland részévé váltam.

Rég született már ilyen kalandjáték, mely így elvarázsol, de ennek sikerült.

Aki szereti még a meséket, az izgalmas kalandokat azok szerethetnek néhány kellemes napot maguknak.

Akik csak a 3D-s akciójátékokkal állnak szöve, azok inkább felejtsék a Longest Journey-t!

Gáspár

külcsin/belbecs

LATVANYOSSÁG
JÓTSZÁRÚSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEKÖRÖSSÉG

summa summarum

Csodálatosan látványos,
lenyűgöző kalandozás –
kihagyhatatlan!

végítélet

93%

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

★ Vámpírok diszkrét, kicsit hosszúra nyúlt bálja

SZEMÉLYI ISZOLMÁNY

Fejlesztő: Nihilatio Software
Kiadó: Activision
website: www.activision.com
Minimum konfiguráció: P-II233, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II300, 128MB RAM
3D gyorsító: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

Ki akar közületek 800 évig járni? Mindenki? Nagyszerű! Sajnos van egy rossz hír, ez egyelőre – legalább is számotokra – biológiai akadályokba fog ütközni.

Nem így Christof Romuald, akinek a történetét nyolc évszázadon keresztül kísértjük végig egészen a XII. századig, azaz a kezdetektől kezdve. Ne felejtjük el, hogy a vámpírok az emberiség történetében mindig is jelen voltak.

A történet középpontjában áll a vámpír, a kicsit távolabbi jövőben az idő múlásának mélységeiben, és a vámpírok közötti viszonyok, a vámpírok és az emberek közötti viszonyok, a vámpírok és az emberek közötti viszonyok, a vámpírok és az emberek közötti viszonyok.

A természet feletti élőholtakat. Szolgálták őket, áldozatokat mutattak nekik, és a rabszolgáik lettek a földelmek és nagyhatalmú lényeknek. Az emberiség sötét időszeke volt ez, de az élet rendje az állandó változás, a káosz és a rend egyensúlya. Egyszer el kellett jönnie az időnek, mikor a szolgák fellázadtak, mikor nem lükt tovább a rabszolgaság. A vámpírok hatalmas lények, hallhatatlanok, de nem elpusztíthatatlanok. Megkezdődött a hatalmas harc az emberek és közöttük, melyben sokan a harcok áldozataivá váltak ugyan, de az emberek számbeli fölénye és végtelen elszántsága végül győzedelmeskedett a gonosz felett.

A megmaradt vámpírok rettegve gyűltek össze, titkos szervezetet hozva létre. A szervezet legfőbb eszméje a háttérben maradás, a rejtőzködés, azaz ördögi lényük kitérőnek eltitkolása lett. Tudták, számukra nincs megváltás, nincs segítség, a végső pusztulásnál bármi jobb lehet. Soha többé nem fedhették

költék élettelen életre keltőjük, Káin erejét, vágyait, képességeit és egyben átkát is. "Éltre" keltek hát az első vámpírok. Az első utódok, akik mint a burjánzó sejt, szaporodtak tovább.

Képzeld magad elé egy a világot, amelyben az emberek éppúgy élnek életüket, mint mi, munkával, bánattal, és szeretettel fűszerezve. Am ez csak a látszat. A felszín alatt sötét és hatalmas erők mozgolódnak, melyek lecsapni készülnek. Kik ők? Nem mások, mint az egyre szaporodó vámpír-had. A több száz, több ezer éves vámpírok, akik irányítják a városokat, Ghouljaik és különleges magánhadseregük segítségével láthatatlanul kézben tartanak minden. Valójában az övék minden hatalom.

Az emberek tehetetlenségük és tudatlanságuk miatt istenként imádták



fel kitérőket, soha többé nem állhattak ki az emberek elől, nem fedhették fel valódi mivoltukat. Akik e szabály ellen vétettek, saját testvéreik pusztították el. Ezzel kezdetét vette a masquerade.

A játék története az évszázadok homályából előtűnő legenda, Christof Romuald legendája során tárul elénk. Ez a masquerade időszeke. Christof Romuald a XII. században született, és a Kard Testvériségének keresztény harcos gyűlekezetébe tartozott. Ő volt a rend legvitézebb harcosa, de egy magyarországi (minő véletlen) csatája során Moráviában megsérült, és Prágába vitték sábjából felépülni. Prágában a helyi vámpír klán elsőrendű célpontjává vált. Legyengült állapotában nem volt képes ellenállni az élőholtaknak, a vámpírok szörnyű csábításának. Istenbe vetett hite megingott, és a vámpírok, a vitéz vérért megfertőzve, maguk közé állították. Így ő maga is, részben lélektelen élőholtá változott. A történet, amit a játék során végig játszhatunk, az ezt követő 800 évet öleli fel, amint Christof Romuald próbálja megőrizni elvesztett emberiségét maradványát, és magánhibáit indít újdonsült fajtája ellen.



Egy kis szívomys...

Az évszázadok homályából előtűnő legenda, Christof Romuald legendája során tárul elénk. Ez a masquerade időszeke. Christof Romuald a XII. században született, és a Kard Testvériségének keresztény harcos gyűlekezetébe tartozott. Ő volt a rend legvitézebb harcosa, de egy magyarországi (minő véletlen) csatája során Moráviában megsérült, és Prágába vitték sábjából felépülni. Prágában a helyi vámpír klán elsőrendű célpontjává vált. Legyengült állapotában nem volt képes ellenállni az élőholtaknak, a vámpírok szörnyű csábításának. Istenbe vetett hite megingott, és a vámpírok, a vitéz vérért megfertőzve, maguk közé állították. Így ő maga is, részben lélektelen élőholtá változott. A történet, amit a játék során végig játszhatunk, az ezt követő 800 évet öleli fel, amint Christof Romuald próbálja megőrizni elvesztett emberiségét maradványát, és magánhibáit indít újdonsült fajtája ellen.

A játék története az évszázadok homályából előtűnő legenda, Christof Romuald legendája során tárul elénk. Ez a masquerade időszeke. Christof Romuald a XII. században született, és a Kard Testvériségének keresztény harcos gyűlekezetébe tartozott. Ő volt a rend legvitézebb harcosa, de egy magyarországi (minő véletlen) csatája során Moráviában megsérült, és Prágába vitték sábjából felépülni. Prágában a helyi vámpír klán elsőrendű célpontjává vált. Legyengült állapotában nem volt képes ellenállni az élőholtaknak, a vámpírok szörnyű csábításának. Istenbe vetett hite megingott, és a vámpírok, a vitéz vérért megfertőzve, maguk közé állították. Így ő maga is, részben lélektelen élőholtá változott. A történet, amit a játék során végig játszhatunk, az ezt követő 800 évet öleli fel, amint Christof Romuald próbálja megőrizni elvesztett emberiségét maradványát, és magánhibáit indít újdonsült fajtája ellen.

megszállott temetkezik majd el, hogy ősi, rég elfeledett titkokra derítsen fényt. Ha elindítod ezt a játékot, csak azt fogod észrevenni, hogy már te is részese lettél a titkok kutatásának, sőt részese lettél a nagy kalandnak. Az elmúlt öt év során nem sok vámpírokkal foglalkozó játékot adtak ki, ráadásul olyan igazán jó, nem is akadt közöttük. A kocka azonban fordult, és itt van a Masquerade, amely jó eséllyel pályázhat minden idők legjobban kivitelezett vámpíros játékának címére, sőt előkelő helyezésre is pályázhat az RPG-k programok között, bár a Diablo 2 feltehetően sokat fog homályosítani a fényén. Tehát nem akármilyen történet aminek a középpontjába csöppenünk, és mint sejtethették az eddigiekből, egy verbális szerepjátékkal állunk szemben. Van benne szerelem, önzetlenség, árulás, kapzsiság, élet és halál. Hogy mindez egy játékban? Igen bármily hihetetlenül is hangzik, de így van. A fejlesztők remekül eltalálták az egyensúlyt, az egészséges arányt.

A történet Már a telepítés kezdetén kellemesen meglepődtem. Először is a megszólaló zene, ami végig szól a telepítés alatt, valami hátborzongatóan tökéletes. Már ez megadott egy alaphangulatot, mintegy sejtetve előre, nem akármilyen egyébként korrektül a jól megszokott módon zajlik, de ha javasolhatom, és ha van elég hely a wincsiteken, a teljes telepítést válasszátok. Igaz, tovább fog tartani, de megéri, mert a játék közben látható mozgó tökéletes felbontásban paragnak, mivel

A telepítés Már a telepítés kezdetén kellemesen meglepődtem. Először is a megszólaló zene, ami végig szól a telepítés alatt, valami hátborzongatóan tökéletes. Már ez megadott egy alaphangulatot, mintegy sejtetve előre, nem akármilyen egyébként korrektül a jól megszokott módon zajlik, de ha javasolhatom, és ha van elég hely a wincsiteken, a teljes telepítést válasszátok. Igaz, tovább fog tartani, de megéri, mert a játék közben látható mozgó tökéletes felbontásban paragnak, mivel

A telepítés Már a telepítés kezdetén kellemesen meglepődtem. Először is a megszólaló zene, ami végig szól a telepítés alatt, valami hátborzongatóan tökéletes. Már ez megadott egy alaphangulatot, mintegy sejtetve előre, nem akármilyen egyébként korrektül a jól megszokott módon zajlik, de ha javasolhatom, és ha van elég hely a wincsiteken, a teljes telepítést válasszátok. Igaz, tovább fog tartani, de megéri, mert a játék közben látható mozgó tökéletes felbontásban paragnak, mivel

Rokon lelkek

Darkstone

Érdekes Diabóló klón kicsit továbbfejlesztett grafikával. Ebben a játékban már körbejártuk a szereplőket. (ld. **576** '99/11 - 82%)

Nox

Ezt is Diablo klónnak nevezhetnénk de oly sok mindenben más, hogy végül is egy teljesen új játék remekbe szabott grafikával ami csak részben 3D és teljesen más kicsit bonyolultabb kezelőfelülettel (ld. **576** 2000/3 - 82%)

rendkívül lerövidül a betöltési idejük. A kis többlet helyet tehát megéri feláldozni. Ami meglepett meg, hogy a telepítés során mindkét cd-t bekérte, és a játék is alaphelyzetben a 2. cd-t használja. Mintegy 10 perc alatt gond nélkül felköltözött a gépemre, és mondhatom alig vártam, hogy belevágjak a kalandokba.

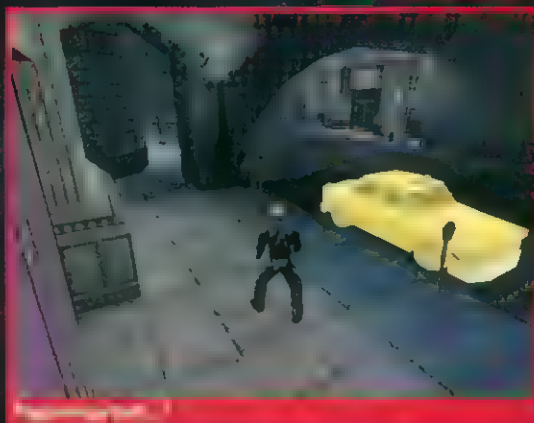
A grafika

A játék grafikájáról is érdemes még néhány szót szólnom. Mint az ajánlott konfigurációból sejthető, nem véletlenül van szükség 3D gyorsító kártyára. Ehhez a minőségű grafikához elengedhetetlen. A játék teljesen háromdimenziós környezetben játszódik, nagy nyílt tereken, szűk sikátorokban épületek belsejében, katakombákban, és a játék közben a karaktered Tomb Raider módjára, kívülről láthatod, megfejtve azzal, hogy a nézőpontodat közben szabadon változtathatod egy képzelt belső félgömb felületén mozgatva a kamerát. Így harc közben például bármilyen szemszögből nézheted az összecsapást, persze ha van idő a nézőpontot forgatni, amikor éppen 3-4 szörnyrel viaskodsz, és persze a tér (amelyben küzdesz) nagysága is szab bizonyos határokat, hiszen egy katakombában nem igazán tudod magad oldalról nézni, mert a kamera nem fér el igazán mellette a szűk folyosón. Egy remek újítással is találkoztam, mégpedig azzal, hogy az

"Y" lenyomásával egy távcsővön keresztül nézelődhetünk, körülbelül háromszoros nagyításban. A grafika beállítási lehetőségei azt hiszem semmi kívánnivalót sem hagynak maguk után. Az opciókban a rendereléstől kezdve egészen a "vertex" vagy "lightmap", a textúra megvilágításig minden állítható. Állítható a "gamma", a színmélység (16 vagy 32 bit), a látvány szint, ki be kapcsolhatók a felhők, a tükröződés, állítható az árnyékok nagysága, a felbontás 640X480-tól 1280X1024-ig, és még sok olyan apróság, amelynek a segítségével a gépigény csökkenthető a látvány színt állításával, mégpedig igen jelentősen.

A hangok

Mint korábban már olvashattátok, a



zene nagyon jó. A játék támogatja az összes ma forgalomban lévő 3D-s hangzással rendelkező hangkártyát, így az A3D és A3D 2.0 az EAX és az EAX 2.0 valamint a directsound 3D szabványokat. Menüből állítható még az is, hogy 2, vagy 4 hangfalon fejhallgatón, vagy surround rendszeren jelenítjük meg a hangokat. A játék során, már a zene remekül érzékelteti a helyszínek hangulatát. Ha békés helyen vagyunk, ahol nem várható ellenség, kellemes, megnyugtató, kórhú zene áramlik a hangszórókból, de ha egy olyan helyre lépünk be, ahol valami veszély fenyegethet, a zene is vált, és felcsendülnek a háttorzongató



adrenalin pumpáló taktusok. Természetesen a harc közben hallható effektusok is remekül el lettek találva. A bevitt találatok hangja attól függően, hogy sikerült, úgy változik. A környezeti zajok nagyon jól pozícionált 3D térből érkeznek. Én MX300-as

karakterünk meg is támadja. A helyszíneken található egyéb szereplők teljesen közömbösen viselkednek, mintha nem is látnának, és ha nem térünk ki az útjukból, még nekünk is jönnek. Harc közben sajnos a kattintgatás marad, de kiegészül a háromgombos egereknél a középső gomb nyújtotta lehetőséggel, ami abból áll, hogy megnyomva, nem egyszerűen lesújt hanem csinál valamilyen cseles mozdulatot. Ha valakivel lehet párbeszédet folytatni, akkor az egér kurzort rámozgatva kékes színűre változik, és megjelenik egy különleges jel a karakteren. Ha az így jelölt karakter elő lépés és rákattintasz, egy rövid mozi kíséretében elmondja a mondanivalóját, de sajnos az elmondott szöveget a gép nem írja ki

hangkártyát használók fejhallgatóval, és a közeledő ellenség morgásai, léptei zajából pontosan meg tudtam állapítani milyen irányból várható, a támadása.

A kezelés

A játék kezelése rendkívül egyszerű, könnyen megjegyezhető, és a néhány gombon kívül csak az egérrel kell használni. Minden funkció elérhető az egérrel. A karakteredet az egérrel irányíthatod, amerre húzod az egérrel, arra fordul, és ha a talaj egy pontjára kattintasz, oda fog menni. Attól függően változik a karakter mozgási sebessége, hogy milyen távolságra jelölöd ki a pontot, ahová küldeni akarod. Vagyis egy bizonyos távolságon belülre kattintva lassan, óvatosan halad, ellenkező esetben futva teszi meg a távot. Ha közben valami akadály is van, akkor ötletes módon kikerüli, és a legrövidebb utat választva foglalja el új helyét. Menet közben azok a hordók, ládák, melyek valami hasznos dolgot rejthetnek, ha az egér kurzorral rámutatunk, vörös színűre váltanak. Azok az ajtók, amelyek átjárhatók, nyithatók, sárga színűre váltanak rámutatáskor, és a képernyőn egy rövid szöveg is megjelenik, hogy nyitva vagy zárva találjuk-e, és hogy hová vezet. Ha egy számunkra ellenséges karakter közeledik és rámutatunk, annak a színe is vörösre vált, és ha rákattintunk, akkor a mi



Hé, srácok, hol vannak itt a vámpírok?



hová máshová, mint az "inventory"-ba jutunk, az "M" (map) lenyomására egy térképet kapunk a városról, amelyen piros pontok jelzik a helyet ahol már jártál, és zöld pont jelzi épp melyik városrészben tartózkodsz. A "C" (character) lenyomására a karakter beállító

a már megszerzett vámpír képességeink láthatók, melyeket szintén az egér jobb gombjának kattintásával használhatunk. Középen látszik a karaktered arcképe, alatta az életerő, és a hűség szintje különböző színnel jelölve. A baloldalon különböző kapcsolókat találunk, így a viselkedés beállítása (védekezés, támadás, normál) a térképre váltás (M) kapcsolója, a feladat (Q) panel, a vámpír képességek (D) és a karakter beállító panel és innen is előhívható az inventory (I) természetesen.

Az inventoryban 40 kocka áll rendelkezésünkre a tárgyaink cipelésére. Nekem bizony elég hamar szűknek bizonyult. Érdekes újítás, hogy ha visszatérsz a szálláshelyedre, a nálad lévő értékeesebb tárgyakat a saját ládádba elteheted, gondolva arra, hogy ha szereztél egy olyan fegyvert, aminek

következőt. A feladat elvégzését a játék a kísérő animáció lejátszásával hozza tudtunkra, és a mózi után, az új helyszínen találjuk magunkat az új feladat pedig megjelenik a listában.

Néhány szó a játékról

Messze álljon tőlem, hogy a poént leöljem, de azért néhány szót megemlítek a játékmenetről is kezdve a játék elejével. Az első pályaszakaszok leküzdése még nem túl nehéz feladat, és ennek során azt hiszem, mindenki könnyedén megtanulhatja a játék kezelését.

Szóló játékot választva, a bevezető mozi visszavisz bennünket Moravia földjére az 1141-es esztendőbe. Egy csata közepébe csöppenünk, melyben Christof Romuald megsebesül, és a bevezetőben említett Prágába szállítják. Hősünk egy kolostorban talált menedéket seibeiből való felgyógyulása idejére, ahol Anzeia nővér ápolja és gondozza. Felépülése után a fiatal lovag a város ezüst bányájában bizonyosságot lel az egyház által üldözött és irott ördögi kreatúrák létezéséről, melyről hősünk eddigi hite meglehetősen megingani látszik. Az éjszaka eljövételével azonban a vámpírok is előbújnak rejtekükből és bűvös csáberejükkel, na meg vámpír foguk segítségével, hitében megingott hősünket maguk közé csábítják. Belecsöppen egy olyan világba melyet vérfarkasok, élőhalottak és mágusok népesítenek be.

Röviden összefoglalva így kezdődik

képernyőre jutunk "D" (disciplina) gombbal a vámpír képességek paneljét érhetjük el

Aki játszott már Diabóval, annak rendkívül ismerős lesz a kezelő képernyő is, ami a képernyő alsó negyedét foglalja el. Itt jegyzem meg,



a képernyőre, ami talán az egyetlen negatívuma a játéknak. Mondhatom, kellett hegyezni a fülem, hogy megértsem mi is a szövegelés tárgya. A párbeszédekben a karaktered többféle választ is adhat, ami befolyásolja a párbeszéd további alakulását, de ez már elolvasható, és az egérrel kijelölhető. Az adott választól függően esetleg további információhoz juthatsz, vagy befejeződik a beszélgetés. A párbeszédnek sajnos nem ismételtelhető, nem olvashatók el sehol, így nagyon meg kell gondolni az adott választ. Sajnos játék közben, csak a pályaszakaszoként működésbe lépő automatikus mentésre lehet támaszkodni, ha valamit elrontunk. Semmi lehetőség arra, hogy a párbeszéd előtt mentsünk egyet, és ha rossz választ adunk, majd betöltjük, és nekivágunk még egyszer. Az escape lenyomására előbukkanó menüből ugyanis kimaradt a mentés opció. Menteni, csak a szálláshelyre visszatérve lehet. Van még a játékban használható néhány billentyű, amiről érdemes szót ejteni. Gondolom ezek közül néhány ismerős lesz. Az övedbe, illetve az övtáskádban lévő tárgyakat az F1-F6 lenyomásával lehet használni, például a gyógyító italokat, különböző varázslótyűket, tekercseket. Az "I" lenyomására

hogy itt is találkoztam egy érdekes újítással. Az F11 lenyomására előjön a vezérő képernyő és átvált teljes képernyősre a játék. Természetesen az inventory vagy a karakter képernyő behívásával újra felbukkan, de ugyanígy az F11 ismételt lenyomására is. Van még egy nagyon érdekes és hasznos billentyű. Az F12 lenyomására saját képlőpója lép működésbe, amivel a menetközben megtetsző jeleneteket menthetjük el automatikusan a játék gyöker könyvtárába bmp formátumban a grafikai beállítással megegyező felbontásban, kivéve ez alól az átvezető animációkat, amik mindig 640x480-as felbontásban láthatók.

A vezérő képernyőn csupa ismerős dolgot láthatunk. A jobb oldalon az övtáska, és annak tartalma látható, ami tetszés szerint átrendezhető, és az egér jobb gombjának a kattintására vagy a már említett funkció billentyűkkel használatba vehető. Itt jegyzem meg, hogy az elvégzendő feladatot, egy pergamentekercsen kapjuk, ami szintén az övtáskába kerül a legelső rekeszbe, és az F1 lenyomására bármikor előhívható. Az övtáska alján

a használatához a karaktered még nem elég fejlett, és meg akard tartani, nem kell magaddal cipelned, vagy a földön szétdobálni valami alkalmas helyen.

A karakter

beállító képernyőn nagyon sokféle tulajdonsága állítható a hősünknek természetesen a szerzett tapasztalat pontok felhasználásával amint azt a diabóban is tehettük. Így az ereje (strenght) az ügyesség (dexterity) a kitartás (stamina) a tanuló képesség (perception) az intelligencia a charisma a manipulációs képessége és az erélyessége.

A különleges képességek panelen találjuk azokat a vámpír képességeinket melyekre eddig szerettünk. Kezdve a táplálkozási képességünkől az ember feletti gyorsaságunkon át az akaratunk másokra kényszerítéséig.

A feladat panelen az éppen kapott és a már elvégzett feladatokat tekinthetjük át. Csak ha teljesítünk egy feladatot, akkor kapjuk a



a kaland, a középkori Prága városában. A kalandok folytatódnak majd évszázadokon át korról korra, végig harcolva a változatosabbnál változatosabb helyszíneken. De a történet nem egy sima üsd, vágd vámpírrá tettetek, ezért bosszút állók rajtatok játékmene. A játék során lovagunk legfőbb ellensége saját maga, azaz a benne lapuló vérszomjas fenevad. A vámpírképességek használata, mellyel eredményesen harcolhat a vámpírok ellen, lassan felemészti a vértartalékait, melynek a pótlása egy kis szivornyázással a legegyszerűbb, a békés lakosok ütőereiből. A szivornyázások pedig nem csak a képességek használatát teszi újra lehálvó, hanem a benne lapuló fenevadat is erősíti, csökkentve

emberiességét. Ha ez az egysúly végleg átbillen a fenevad oldalára, vagyis elveszítünk minden emberi tulajdonságunkat, megjelenik a "GAME OVER" felirat is. Kissé meglepődtem, mikor a legyengült Christofnak simán nekiesett a társa, és a nyakára tapadva elszívomázta utolsó csepp vérért is. Hmm talán egy érdekes "bug" lenne a játékban! Mindenesetre kezdekhetem elbőrl az új pályarészt. Még szerencse, hogy a párbeszédeken át lehet ugrani a szókód megnyomásával. Némelyik ugyanis meglehetősen hosszú, és harmadszor meghallgatva már kissé unalmas volt. Így kezdődnek tehát kalandjaink, amik évszázadokon át folytatódnak különböző helyszíneken, (Velence, London) a végső leszámolás helyszíne pedig az ezredfordulót ünneplő New York.

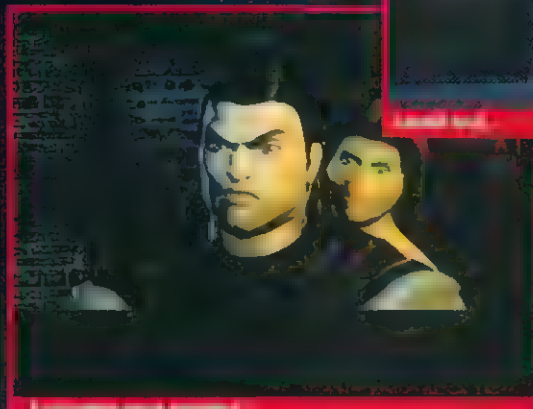
A helyszíneken találunk mindig olyan helyet (kezdetben például a kovácsműhelyt), ahol fegyvereket, pajzsokat, botokat, páncélruhákat, és minden olyan dolgot megvásárolhatunk, amire szüksége lehet egy harcosnak. Természetesen a későbbiekben a mindig korábbi fegyvereket is ilyen helyeken találjuk, legfeljebb nem kovácsműhelybe térünk be vásárolni, hanem fegyverboltba. Találunk olyan üzletet is ahol a gyógyító italokat (egy kis friss palackos vért), varázsbotokat a varázs ígékét tartalmazó tekercsöket vásárolhatjuk meg, később pedig könyvtárakban jósnőknél és patikákban szerezhethjük be ezeket a dolgokat. Ezek azok a helyek, ahol természetesen készpénzre is lehet váltani a játék közben talált tárgyakat.

Ugye ismerős a dolog? Igen ebben a játékban is az ellenfelektől elszedett, különböző eldugott helyeken talált tárgyakkal és arany tallérokkal / dollárokkal / gyarapíthatjuk vagyonunkat. A tallérjaink és a tárgyak eladásából származó bevételből pedig mind jobb és jobb fegyvereket és eszközöket vásárolhatunk.

Az egyik legfontosabb tárgy, amit célszerű állandóan magunknál tartani a gyógyító italon kívül, a látkya (májd a zseblámpa), amivel a

zugait bevilágíthatjuk, és természetesen a hegyezett karó mellyel a vámpirokat szabadíthatjuk meg a földi öröklelű gondjaitól. A gyűverekkel és a pajzsokkal, páncél öltözetekkel nem gyarapítom itt a szót, hiszen abból minden gyakorlott kalandor úgyis mindig a legjobbat fogja viselni. A játék közben természetesen fogunk találni mindenféle varázserővel rendelkező tárgyakat is gyűrűket, nyakláncokat, talizmánokat, miket magunkra aggatva a karakterünk valamely tulajdonsága fog erősödni. De gondolom ez a dolog is ismerősen hangzik.

A szülő játék után, nézzük a játékbán rejlő másik nagy lehetőséget, a többjátékos üzemmódot. A VM redemption igazi erőssége a multiplayer lehetőségeiben rejlik. De lássuk miért. Kétféle módon lehet "emberi" ellenfelekkel megküzdeni, mint ahogy ez el is várható egy napjainkban megjelenő játéktól. Természetesen az egyik lehetőség a won.net szerverére felcsatlakozva TCP/IP protokollon keresztül a világháló más részeitől



zsinált csatakozott és ez a játékok futtató ellenfelekkel. Ehhez minimum 28,8-as modemre van szükség, de az én véleményem szerint minimálisan 56 kbps-os vonal /ISDN/ sebességnélkül nem érdemes próbálkozni. Ezt pedig ugyebár kis hazánkban ma még nem sokan tudják elérni. A won.net szerverén egyébként nem fut állandóan játék, amihez csatlakozni lehetne, van viszont egy chat szoba, ahol meg lehet beszélni az ott tartó kódokkal egy játék indítását. E mellett természetesen fel lehet iratkozni egy levelezési listára is, melyet naponta megkapva értesítenek egy-egy csörte kezdési idejéről. A won.net szerveren egyébként már szerveződnék a klánok melyeknek te is tagja lehetsz, ha feliratkozol. Mindössze annyit a feltétel, hogy regisztrálnod kell magad a szerveren a valós cd kulccsal.

A multiplayer másik lehetősége pedig a helyi hálózaton /LAN/ IPX/ SPX protokollon történő játék, amit szerintem e sorok olvasója közül sokkal többen fognak kihasználni, mint az Internet adta lehetőséget. A multiplayer játékból a LAN opciót választva, a jól

megszokott módon először karaktert kell választanunk. Itt 19 karakterből választhatunk, de igazából ez csak 13 arc, mivel néhány karakter ismétlődik csak a ruházta más (középkori vagy mai). El kell döntenünk, milyen típusú jellel járjunk. Human, Ghoul vagy Kindred. Ki kell választanunk, hogy melyik klánhoz akarunk tartozni a lehetséges 10 közül. A következő képernyőn a karakterünk finomhangolása következik. Ez abból áll, hogy először is kapunk 5000 tapasztalati pontot, amit a képességeink beállítására



használhatunk
fel. Az erősség
egy ponttal
történő növelése
124 tp-ba kerül,
míg az ügyesség
növelése 140, és
a tanulási
képesség
növelése 120
pontba kerül, a

többi képesség növeléséért 80-80 tapasztalati pontot von le a gép. Beállíthatjuk a speciális (vámíri) tulajdonságait a karakterünknek azaz a diszciplináknak. Ezek a vámpírok speciális tulajdonságait foglalják magukba például a táplálkozási képességtől a gyorsaságon keresztül az egyességünk tekintélyéig. Ezek változtatása is szintén tapasztalati pontba kerül de a legkevesebb pont amit itt felhasználhatunk 1375 ráadásul egy egy tulajdonság beállítás csak az általános képességek megfelelő szintje fölött lehetséges. Például az akaratunk rákényszerítő hatásának a növelésére minimum 25-ös manipulációs szint esetén van lehetőségünk. A beállítható tulajdonságok, képességek rendkívül sokrétűek a karakterünk finomhangolásának csak a rendelkezésre álló tapasztalati pont mennyisége szab határt. Ha a karakterünket beállítottuk, akkor vagy csatlakozunk egy már másik gépen futó játékhoz, vagy mi készítünk, amihez a többiek fognak csatlakozni. Összegegy kilenc helyszín közül választ

hatunk így például a középkori Temesvártól kezdve az éjszakai Londonon át napjaink New Yorki utcáíáig.

Most pedig a játék szerintem legnagyobb durranásáról, melyet eddig még egyetlen játékban sem találhattunk. Ez pedig a játékmenet folyamatos változtatásának a lehetősége. Hogy ez miként lehetséges? Nos a multiplayerban a játékot indító személynek lehetősége van engedélyezni egy mesélő (Story Teller) jelenlétét. Ez a személy lehet akár ő maga, de bárki a játékosok közül, azaz valamennyi játékosnak

lehetősége van a játékmenetet befolyásolni ha engedélyezte a játékot indító személy. Mi is a Story Teller szerepe? Nos játék közben megjelenik az irányító képernyőn egy újabb kapcsoló, amivel átkapcsolhatunk a Story Teller módra. Ha átkapcsoltunk, akkor mint mesélő (rendező) nagyon sokféle dolgot tehetünk amitől ez a játék igazi szerepjátékká válik. Tárgyakat helyezhetünk el a területen, ezörményeket hívhatunk elő, irányíthatjuk az ellenséget, belebújhatunk bárki bőrébe és így szólhatunk a többiekhez, a lehetőségek olyan sokrétűek, hogy ehhez a rendelkezésre álló hely nem lenne elegendő, és a játék ezen lehetőségeinek az ismertetése egy külön cikket is megérne.

Clem

külcsin/belbecs

IRATGÉPESÉG
JÁTSZHATÓSÁG
SZERKÖZSÉG
ZENÉROKKA

summa summarum

**Kalandjátékosoknak és Diablo
örülteknek kihagyhatatlan**

végítélet

85%

DIABLO 2

★ Újra pokoli a helyzet...

SZEMÉLYIGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Blizzard

Kiadó: Sierra

website: www.blizzard.com

Minimum konfiguráció: P233, 64MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 128MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Mire ez a cikk megjelenik, már minden öreg Diablo fanatikus kezében tartja a végleges játékot és a Battle.net-en is írhatja a szörnyek tömegeit. A célunk az, hogy bemutassuk az újdonságokat, tippeket adjunk, de a végigjátszást rátok bizzuk, hiszen nem komplikálták túl a feladatokat. Lássuk hát a Diablo II-t.

A kezdetek

Tristram romjainak közelében, a nagy hegyek erdős előhegységében áll a Világtalan Szem Nővéreinek Monostora. A Monostor, melyet a hegy meredek szikláiból vágtak ki, tulajdonképp egy citadella, mely védi a Nyugati Birodalmat és a titokzatos kelet közötti hegyi hágót. A területen magas gránitfalak és túlévelű erdők ellensúlyozzák a sziklás sztyeppe egyhangúságát. Ebben a kegyetlen környezetben élő állatok búvóhelyeire, barlangok szövevényes folyosói vezetnek. A Világtalan Szem Nővérei az a rend, ahonnan Diablo származik. Sajnálatos módon, a csavargók korábbi erődítménye alulmaradt a nagy gonosz Andariel, és démoni seregei ellenében. A csavargók kis csoportja és a keletre utazni vágyók egy karaványa azonban a Monostor alatti síkságon vert tanyát. Itt Deckard Cain, akit Tristramból megmentett a Nővérek Szövetsége, elmondja a történetet.

Andariel, aki egyike a Kisebb Gonoszoknak abban bízik, hogy helyet nyer a Hármak oldalán, amikor azok felemelkednek, ha megszerzi bizalmukat. Ezért Andariel megtámadta a Monostort, hogy felhasználja annak földalatti átjáróit, gonosz terveihez. A Csavargók Erdője elleni támadása során a Világtalan Szem Nővérei közül sokakat elfogtak. Andariel azt tervezi, hogy foglyait megkínózza, majd megöli egy gonosz és rettentő

szertatás során, melynek következtében az áldozatok démoni létformákka alakulnak át. Kizárólag Te állíthatod meg Andarielt sötét terve végrehajtásában, és csak halála után indulhat útjára a karaván Broken Lands felé, ezzel téve lehetővé neked a továbbjutást. Mindezek után, frissen megszerzett hős jelződ büszkén viselve, folytatod utazásod a Démonok megszállta föld-

ken, sivatagokon és erdőkön keresztül. Utad során meg fogod tudni mi is történt az előző részben a Diablot elpusztító szereplővel (azaz veled), miután eltévedt kelet felé. A Diablo II-ben a rémségek fokozódnak, és a döntő ütközetben majd

karakter közül választhatunk. Ezek az Amazon, a Barbár, a Nekromanta, a Varázslónő és a Paladin. Egyet sem vettek át a Diablo karaktereiből, bár a



Mindig jó, ha az embernek ilyen barátja áll a háta mögött!

Mephisto-val és Baal-al is szembe kell nézned, hogy megszabadíthasd a világot az Ő démoni gonoszságuktól, na meg persze a jó öreg Diablot sem lehet elfelejteni.

Körülbelül ez a lényege a játéknak, de lássuk azért kicsit részletesebben, mi is az a nem kevés újítást, amit a Blizzard ad nekünk?

Diablo II-ben 5 új

varázslónő tulajdonképpen az első részben is szerepelt, csak nem volt ilyen nőies :). Minden karakternek meglesznek a speciális, csak rá jellemző képességei, mind a harc, mind a varázslatok területén. Ezekről egyenként a karakterek leírásánál találsz mindenféle segítséget. Ezen kívül még 3 választási lehetőség van:

Open, avagy a nyitott karakter: A nyitott karakterek olyanok, mint a Diablo karakterei voltak. Egyjátékos módra, Lan-ra, vagy a BattleNet nekik fenntartott szerverein folyó játékokra alkalmasak. Mivel ezek ellenőrzése lehetetlen, így itt lesz a legtöbb lehetőség a csalásra. Lásd el az általad indított játékot jelszóval, amit csak barátainak adsz meg, ezzel máris kiszűrheted a csalókat. A csalás, minden becsületes Diablo játékos életét megkeserítette.

Zárt, avagy Battle.net karakter: A zárt karaktertípus csak a BattleNet-en használható a külön nekik



Nem veszélytelen erre felé a fejődés útja – avagy a tehéncsorda bosszúja



Óvakodj a nagy mellű nőktől!

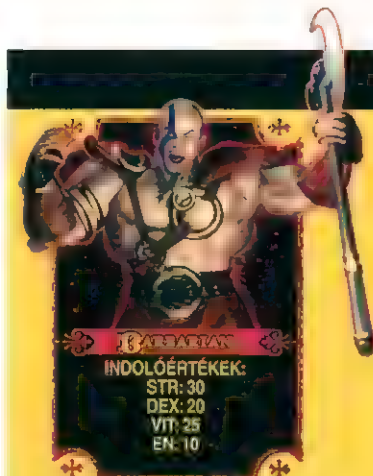
indított birodalmakban (szervereken). Nyitott karakterek nem léphetnek be ide. Szerepelnek majd a ranglistákon, és elvileg (ha valaha elkészül) nekik lehet majd Klánházuk is. Át lehet majd őket vinni nyitott karakterek játékába is, de visszavinni az ott továbbfejlesztett karaktert már nem lehetséges, mivel adatai a zárt szerveren vannak tárolva. Egyszóval a nyitott karakterből sohasem lehet zárt karakter. A zárt szervereken még a fegyverek sebzését is figyelni fogják, tehát ha irreális sebzést érsz el valamivel, azt a fegyvert azonnal törlik a játékból. Reméljük ez ki lesz terjesztve a képzettségekre, a varázslatokra, és a tárgyakra is.

HardCore karakter:

Végül a hab a tortán, a Hardcore karakter. Ezekkel játszani lesz az igazi kihívás. Szerintem a Blizzard kimondottan mazohistáknak találta ki ezt a szintet :), ugyanis ezek a karakterek feléleszthetetlenek. Ha egyszer elbuksz, könnyes búcsút mondhat szívednek és kezdeted fejlesztési követőidnek. A Battle.net-en a neved más színnel lesz feltüntetve, ezenkívül szerepelnek majd a Battle.net ranglistán is, és ha elég magas szintet ér meg, neve örökre fel lesz jegyezve a Hősök Termében. Az ilyen típusú karakterek haláluk után is képesek a BattleNet chat szobájába bemenni, de csak mint szellemek lesznek láthatóak. Ilyen karaktert csak az indíthat, aki már végigvitte a teljes játékot.

És itt is van a szinte legfontosabb dolog, a Multiplayer játék a Battle.net-en. A Diablo II Battle.Net-je jelentősen különbözik a Diablo-tól. A legnagyobb változás, hogy a chat rendszer teljesen át lett dolgozva. Több lehetőség van, amikor játékot generálsz. Leírhatod a játék jellemzőit is (a Diabloban ezt a játék nevében kellett) a játék neve és a jelszava mellett. Egy egyszerű újítás, hogy állíthatod a belépő játékosok szintjait. Ezt 3-ra vagy 5-re állítva nem tudnak sokkal erősebb játékosok belépni és legyilkolni téged, vagy épp az összes szörnyet. Másrészt fontos hozzáad hasonló szintű karakterekkel játszani az "osztott-tapasztalatszerzés" (shared experience) miatt. A játékosok száma egy játékban 4-ről 8-ra emelkedett. A Diablo pályái kisebbek voltak, mintsem hogy negyennél több ember számára élvezhetőek legyenek, ezért - annak ellenére, hogy már akkor lehetséges lett volna 8-an játszani egy játékot - le kellett venni a kliensek számát négyre. Ezzel szemben a második rész fejezetei és pályái már sokkal nagyobbak, így akár nyolcan is játszhatnak majd egyszerre.

Bár csak öt karakter áll rendelkezésünkre, ezernyi variációja van külső megjelenésüknek. Attól függően mit viselnek, milyen fegyver vagy tárgy van a kezükben, változik külsejük. Ez sokkal hangsúlyozottabb, mint a Diabloban volt. A legkisebb tárgyak is változtatni fognak kinézetünkön.



Északi pusztáikról egy kis csoport barbár harcos elindult, hogy szembe szálljon a világra szabadult gonosz erővel. Ha ezt a karaktert választod, akkor e harcosok egyikét fogod irányítani, és vele fogsz küzdeni a gonosz (vagy más játékosok) ellen. Fizikailag a barbár a legerősebb karakter, és passzív képességei segítségével tovább növelheted támadási és védekezési erejét, ellenállását, és sebességét. Harci technikái az ellenség minél gyorsabb és minél erőteljesebb pusztítására szolgálnak. Továbbá rendelkezik néhány igen hasznos, területre ható, társakat segítő és ellenségnek ártó harci kiáltásokkal. Lássuk akkor sorban a különböző barbár képességeket, amiket kifejleszthetünk és használhatunk a játék során. Kezdetben az első szintű képességek közül válogathatunk. Harci képességek közül egyedül a Bash-t választhatjuk. Ez megnöveli támadásunk értékét és az okozott sebzést is, valamint néha hátraléki az ellenfelet. Ez utóbbi miatt szerintem nem igazán hasznos, mert ha nem ölöd meg az első ütésre, akkor szaladhat szíved után. Passzív képességek közül válogathatunk a kard, a balta és a buzogány képzettségek közt. Ha lándzsára, alabárdra vagy dobófegyverekre akarunk specializálódni akkor várunk kell a 6. szintig. A fegyveres specializációt érdemes már az első pár szinten kiválasztani, mivel ez megkönnyíti a szörnyek irtását, de később sajnálni fogjuk ezeket költeni a nehezen megszerzett képességpontokat. Érdemes legalább 4-5 pontot rárakni a kiválasztott fegyverünkre, de nem baj az sem, ha többet költünk, mert lineárisan növekszik az általuk adott bonusz. Harci kiáltásaink közül kezdetben a howl-t és a find potion-t fejleszthetjük. Tapasztala-

Téhat ha sok azonos osztályú karakter tartózkodik azonos helyen, akkor is meg lehet különböztetni őket. Ha felveszel egy eszközt a földről vagy vásárolsz egyet, az ugyanúgy fog kinézni a kezében is, mint az inventory-ban.

A Diabloban ha valami a kezében volt, már nem lehetett megkülönböztetni egy hasonlótól. Két teljesen

A Barbár

taim szerint abszolúte nem éri meg a find potiont fejleszteni, mert egyrészt legalább 4 pont kell ahhoz, hogy használható legyen (1-et sem ér), másrészt kezdetben még sokat is találunk, később meg nem lesz gond pénzért venni annyit, amennyi kelleni fog. A howl-ra, ami elijeszti a körülöttünk levő szörnyeket érdemes 1-2 pontot áldozni, mert jól jöhet, ha beszorítanak.

Hatodik szintre lépve barbárunk megtanulhat ugrani, ami igen látványos magasabb szinteken, első szinten viszont csak kisebb szörnyekre jó. Segítségével könnyedén elérhetjük a követőik mögé húzódtat varázsló szörnyeket. Ha a 2 fegyvert részesítjük előnyben a fegyver kard kombinációval szemben, akkor mindenképpen érdemes fejlesztenünk a double swing képességet, amivel képessé válunk egyidejűleg két ütést végrehajtani, ráadásul támadóértékünk is nő. Mesterévé válhatunk hatodik szinten a lándzsának, a dobófegyvereknek és az alabárdnak. Két harci kiáltás is fejleszthető. Egyikük a taunt, aminek használatakor a szörnyek elvakultan fognak ránk támadni, ami jó lehet failenek esetén, de a későbbiekben szerintem érdemes kerülni az ilyen akciókat. Másik harci kiáltásunk a shout, ami egy olyan képesség, amit érdemes fejleszteni. Első rárakott pont-ra 100%-al növeli védelmünk 16 mp-re, ami elég rövid idő, de ne is várjunk sokat 1 pontért. Minden rárakott pont növeli 10%-kal a védelmet, és 2mp-el az időt. Nagyon hasznos képesség csapatban, mivel még a nekromanta idézett lényei is hat. A legtöbb képességre igaz, hogy legalább 4-5 pontot rá kell költeni, hogy hatékonyan működjön. A 12. szinten megkapjuk harci technikáink közül a stun-t, ami lebénít egy ellenfelet egy rövid időre, valamint a double throw-t, ami ugyanaz, mint a double swing, csak dobófegyverre hat. Növelhetjük staminánkat is, bár sok értelmét nem látom, mivel így is a barbár rendelkezik a legnagyobb staminával. Ennek ellenére talán 1 pontot megér a +30% miatt. Ezen a szinten kezdetben tanulni a find itemet is. Ezzel a hullából tudsz tárgyakat kieszteni, és azért lehet hasznos, mert a főszörnyekre is hat, amik biztos, hogy mágikus tárgyakat dobálnak el. A 18. szinten megtanulhatunk új-ras kombinálva támadni (leap

egyforma pánccal is nézhet ki más- képp, ha különböző karakterosztályok viselik azt. Például ha a Paladin leve- szí fém színű vértjét, és az Amazon- nak adja, az arany színű lesz. Érte- lemszerűen a pajzsok, sisakok és fegyverek nem változnak majd. A CD- n egy karakter grafikája körülbelül annyi helyet fog elfoglalni, mint a Diabloban a háromé összesen.

attack), valamint egy megszakít- hatatlan támadást végrehajtani (concentrate). Mindkét harci tech- nika növel támadásunk sikeressé- gének esélyét is. Passzív képes- ségeink közül elérhető az iron skin, ami már első pontra is 30% védekezés bonuszt ad, ezáltal igen hasznos képesség, ráadásul előkö- vetelménye sincs. Harci kiáltása- ink is bővülnek egy erőteljesebb da- rabbal, a Battle Cry-al, ami a ször- nyek védelmét és sebzését is jelen- tősen csökkenti. Bár rövid ideig hat de ez elég arra, hogy a körülöttünk levő szörnyeket kivégezzük.

A 24. szinten tanulhatjuk meg az igazi mészáros technikát, a Frenzy-t, ami minden sikeres találátunk- kor növeli támadási sebességünk. Érdemes kombinálni a battle cry- al, így jóval hatékonyabbá tehetjük mindkét képességet. Ez egyéb- ként más képességekre is igaz, hogy kombinálva jóval hatéko- nyabbak lehetnek. (akár 2 külön- kaszt képességei is jól kombinál- hatók csapatban). Növelhetjük sebességünk is, ami jól jöhet a nálunk egyébként gyorsabb ször- nyek elől való menekülés során. Elkezdhetjük fejleszteni a Battle orders harci kiáltást, ami megnö- veli saját és társaink stamináját, mannáját és életét igen jelentősen és már első szinten is 30mp-re. Megtanulhatunk szörnyeket távol tartó totemet készíteni a Grim Ward segítségével, de sajna a távolsági támadások használói nyugodtan lőhetnek minket a totem hatókörén kívülről.

A 30. szintet elérve válnak lehető- vé a legerősebb képességek. Ezek közül az aktív képességek sok manná igényelnek, tehát azt is fejlesztenünk kell, ha ezekre akarunk specializálódni. Termé- szetes rezisztenciánkat növelhet- jük a natural resistance passzív képességgel, aminek hasznossá- gát talán nem kell ecsetelni. Whirl- wind harci technikánkkal forgó- szélként söpörhetjük el ellensége- ink hordáit, valamint Berserk képes- ségünkkel vérsomjában támadha- tunk ellenfelünkre, bár védelmünk egy kicsit lecsökken a támadás során. Fejleszthetjük két legerő- sebb harci kiáltásunkat is. Egyik a Warcry, ami sebzí és lebénítja a hatókörben levő ellenséget, a másik a Battle Command, ami mozgó skill shrine-ként funkcionálva, minden képességünk szintjét növeli.

A tulajdonságok jóval komplexebbek lettek most. A Diablo karakterlap alapjai megmaradnak, mint az erő (Strength), az ügyesség (Dexterity) és az életerő (Vitality), de a mágia (Magic) helyett most energia (Energy) van.

Minden szintlépésnél 5 tulajdonság és 1 képesség pontot kap a karakter, ami tetszés szerint elosztható. A



Íme az inventory – egy igen jó páncállal

karakter tulajdonságait növelhetik még például a náluk lévő mágikus vagy drágakővel ellátott tárgyak és a képzettségek.

- Ha több pontot adsz a Dexterity-hez, az növelni fogja az Attack Rating-et (a Diabloban to hit) és a Defense Rating-et (a Diabloban armor class).
- A Strength a támadásaid és másodlagos képzettségeid erejét befolyásolja.
- A Vitality-hez adott pontok a kitarást (stamina) és a HP pontjaidat növelik.
- Az Energy a mana mértékét növeli.
- A Stamina egy teljesen új dolog. Ennek szintjétől függ, milyen távot tudsz futni. Mértéke függni fog a Vitality szintjétől, és minél nehezebb páncélt viselsz annál gyorsabban fog fogyni. Ha már nem futsz, a Stamina szintje elkezd visszatölteni, attól függetlenül, hogy állsz, sétálsz vagy harcolsz. Ahogy a karakter visszanyer valamennyit a Stamina szintjéből, újra tud futni. Van Stamina potion is, fehér színű folyadék egy üvegben és ugyanúgy feltehető az övedre, mint a többi ital.

Alapban 2 támadási fajtával rendelkezel. Ezek a támadás és a

dobás. Mindkettő rendelkezésünkre áll már a kezdésnél. De attól függően mit akarunk csinálni, ezek között is váltogatnunk kell (ezeknek az ikonjai a baloldalon a piros HP szintjelző mellett vannak). Természetesen eldobni csak olyan fegyvereket tudunk,

majd egy ideig mire a tökéletes karaktert összehozod. Ami először fontosnak tűnik, lehet hogy később értelmét veszti és az oda tett pontokat már máshogy osztanád el. Mi a megoldás? Indítsunk új karaktert. És ez így mehet egészen addig, amíg úgy nem érzed: minden tökéletes, vagy amíg nem találkozol egy másik emberrel, aki tud egy jobb taktikát.

Megszűntek a mindenki által megtanulható mindössze 2 varázslat



Itt van het Diablo...kissé felfokozott lelki állapotban

amik alkalmasak erre, valamint különböző üvegcséket, mint a zöld mérgező gázokkal telieket, amik között van fojtó, fullasztó és bűzlő, vagy a robbanókát, amik narancssárgák. Ha egy kardot viselsz és átváltasz dobásra, és amikor a dobható főzetek elfognak, a fegyvered rögtön visszakérül a kezvedbe.

Az igazi újítás az úgynevezett képzettség fák megjelenése. Eltart majd egy ideig, míg megszokjuk és kitapasztaljuk mi a legjobb a rendelkezésünkre álló lehetőségek közül. Tehát minden karakternek egyedi képzettségek állnak a rendelkezésére, mindenkinek 30. A szintlépésekért kapott

Skill pontokat oszthatjuk el ezek között, és ettől függenek majd igazán karakterünk tulajdonságai. Ezért nem nagyon van egyforma két szereplő – még akkor sem, ha ugyanazon karakterosztályba tartoznak is. Az egyre jobb képzettségek, a szinted növekedésével válnak elérhetővé. Van olyan, ami már 1. szinten a rendelkezésedre áll, de van, ami csak a 30. szint felett fejleszthető. Ez a másik, ami miatt eltart

tára, nem lehet 300 dárdat egy helyen tartani. Nyilvesszöből például 250 a maximum, ami egy tegebben lehet. Az arany ezentúl nem foglal helyet az inventory-ban, hanem alul láthatod egy kis ablakban, mennyid van éppen. Erőpontonként 1000 aranyat cipelhetsz egyszerre magaddal.

Érdekes az úgynevezett szettek megjelenése. Többről van szó már, mint a legjobb tárgyak magadra aggatásáról. Ha egymáshoz illő felszereléseket (egyedi szetteket) veszel magadhoz, sokkal hatékonyabb lehetsz. Például ha összegyűjtöd Agranon Pajzsát, Sisakját, Vértjét, és egyszerre vannak rajtad, speciális effektet, varázslatokat és képességeket kapsz majd. Együtt nagyobb védeltséget is



Bár a vége felé: szétvesszünk a végéhez közeledik

adhatnak majd, mint ahogy egy csont páncél (AC 22) és egy csont pajzs (AC 22) egyazon emberen többet ad majd, mint AC 44. Tehát lehet, hogy egy közepes minőségű szett jobb választás, mint egy-két magasabb osztályú (de nem azonos) felszerelési tárgy. Azonban a teljes szettek megszerzése nem lesz egyszerű. Én pillanatnyilag a Sigron szett gyűjtésébe fogtam, ami egy hat darabból álló készlet. Őt már megvan, és kíváncsi vagyok, ha mind a hatot összegyűjtöttem. Vannak kimondottan karakterfügő szettek is, például az a páncél, ami a Barbárnak minden képzettségét 1 szinttel felebb viszi. Mivel én főleg Amazonnal játszom, így ezt egy barátomnak adtam, hogy a többi részét már gyűjtse össze maga. El is érkeztek a játék azon részéhez, amivel a Blizzard akár évekre is a monitorok elé szegezheti a játékosokat. Mivel a szettek és a Unique tárgyak igen ritkák, az ezekre való vadászat sok játékorát igénybe vesz majd, hiszen mindenki azt akarja, hogy külön cuccai legyenek mint a másoknak. Vannak még ritka tárgyak (Rare), melyekből a készítő állítása szerint több mint 100.000 variáció létezik, tehát nem fogunk unatkozni. Az egyedi és ritka tárgyak között lesznek olyanok, melyek 1000 játékban csak egyszer fordulnak majd elő.

Körülbelül 48 alap páncélfajta és 70 alap fegyverfajta van, amiben nincsen benne a mágikus, ritka és egyedi variációk, amik esetenként karakterosztály függően is lehetnek. Ésszerűbb lesz tehát saját karakterünknek a leghozzáillőbb cuccot odaadni, és nem azt nézni mi áll a legjobban :). Újdonságok a csizmák és övek, amik szintén emelni fogják a védetségünket, valamint ha mágikusak, hatással lehetnek még a kitarításunkra vagy a gyorsaságunkra is.

Egy másik fontos újdonság a drágakövek bevezetése. A drágakövek új és nagyon jól használható tárgyak a Diablo II-ben. Magukban használhatatlanok, de fegyverrel, pajzsokkal és sisakkal együtt használva a tárgyak és az emberek tulajdonságait fejlesztik majd. Normál tárgyakat mágikus változókkal ruház fel, rezisztenciát, mana és HP pluszt, nagyobb találati esélyt és különféle mágikus sebzést



Egy harmincadik szintű amazon karakterleírja



Igen érdekes karakter a Nekromata. Teljesen más játéksíltást igényel, mint a másik 4 karakter, ugyanis irtani nagyrészt lényei segítségével tud, míg a többi karakter tulajdonképpen saját maga irtja a szörnyeket. Ezt a karaktert az erősebb gépekkel rendelkezők válasszák, ha csapatban is akarunk játszani, ugyanis mikor egy nagyobb csoport lény támad feltámasztott seregére, igen jelentősen beszággat a játék. Képességeink három fő csoportja az idézési varázslatok, a csont és mérgező mágikák, és az átkok.

Idéző varázslatok: Kezdetben egy +1 raise skeleton bottal indulunk, amit nem is érdemes lecserélnünk egy ideig. Annyi csontváz lehet nálunk amekkora szintű a raise skeleton idézésünk. Idézett csontvázaink kezdetben hatékonyan irtanak, de később szükségünk lesz valami erősebbre is. Magasabb szinteken idézhetünk gölemeket és növelhetjük idézett lényeink különböző tulajdonságait, így versenyre kelhetnek, a játék későbbi részében fellelhető durva szörnyekkel. Tulajdonságaikat növelhetjük a skeleton mastery skilllel, amire nem csak ezért érdemes költeni. Az ugyanis nem csak a csontok képességét növeli, hanem növeli a később elérhetővé váló csontvázmagusok, majd a 30. szinten elérhető szörnyfeltámasztás (revive) által életre keltett lények harci képességeit is. Gölemből egyszerre csak 1db lehet

adva nekik. 7 különböző fajtájú drágakő létezik: ametiszt, gyémánt, smaragd, rubin, zafír, topáz és koponya. Mind-egyiknek más és más sajátossága van, ami attól függ, hogy milyen minőségű fajtáját gyűjtöttük be. 5 lehetséges minőségük van: sérült, hibás, normál, hibátlan, tökéletes. Megvásárolni őket nem lehet,

A Nekromanta

mellettünk, szóval a 4 fajta gölem közül érdemes 1 fajtát fejleszteni. A 6. szinten megtanulhatjuk idézni az agyaggölemet, a 18. szinten a vérgölemet (ennél össze van kapcsolva a gölem és a nekromanta élettereje, így ha a vérgölem gyógyul, akkor a nekromanta is, és ha sebződik akkor az idézője is sérül) A 24. szinten a vasgölemet (ehhez egy fém tárgyat fel kell áldoznunk, aminek korábbi tulajdonságait a gölem is örökli), és végül a 30. szinten a tűzgölemet, aminek érdekes tulajdonsága, hogy ha tűzzel sebzik akkor gyógyul. A Golem mastery-vel (12. szint) növelhetjük kedvenc gölemünk életterejét és sebességét, a summon resistance segítségével pedig lényeink elementáris ellenállását növelhetjük. Képességeink másik nagy csoportja a *csont és mérgező varázslatok*.

Első szinten fogakat löhetünk ellenségeinkre (Theet), ami első képesség szinten nem túl hatékony szerintem, de 6-7 pontot rákölthet egész pusztító lehet. Megtanulhatjuk továbbá a Bone armour varázslatot, ami testünket körülvevő elnyel egy adott nagyságú sebzést, majd lefoszlik. Minél nagyobb ez a képességünk, annál több sebzést nyel el a varázslat. A 6. szinten mérgezősebzéssel láthatunk el egy tört (poison dagger), ami eléggé jelentéktelen, és felrobbanthatjuk a körülöttünk levő hullákat (corpse explosion), ami már jóval hasznosabb és erőteljesebb képesség. (főleg egy mérszázékre tévedt szörnycsoporthoz). A 12. szinten csontfalat idézhetünk az ellenségek távoltartására, és így egy kis levegőhöz juthatunk a harcban. A 18. szintet elérve a hullákat nem csupán felrobbanthatjuk, hanem mérgező robbanást produkálhatunk velük. Szintén ezen a szinten tanulhatjuk a Bone Spear képességet, ami egy csontlándzsát idéz a nekromanta elé, és a cél felé repíti. Azt eltalálva átmegy rajta

csak talál. Mindenféle minőségű követ lehet majd találni, kivéve a tökéletest. Csak az egyszerű nem-mágikus, úgynevezett "socketed" tárgyakba tudjuk majd behelyezni őket. Csak a fegyverek, sisakok és pajzsok tartalmazhatnak drágakő használatához foglalatokat. Se vértet, se bakancs, se kesztyű, se övek nem tartalmaznak ilyen foglalatot. A tárgyak egy, de legfeljebb három foglalatot tartalmazhatnak, ami a tárgy nagyságától függ. Ha egyszer egy követ behelyezel a foglalatba, akkor nincs visszaút, tehát jól fontold meg, hogy bele akarod-e rakni. Szóval pontosítsuk, mit is csinálnak a követek? A hatásai eltérőek. Fegyverbe

és a mögötte levőket is sebzí. A 24. szinten csontkötrecbe (bone prison) zárhatjuk erősebb ellenfeleink, így azok nem árthatnak nekünk, míg a többi lényt leirtjuk a környéken, és utána minden erőnkkel azt pusztíthatjuk. Környűrűszerű mérgező varázslatunk, a Poison Nova a 30. szinten válik elérhetővé, valamint ezen a szinten kezdhetjük fejleszteni a Bone Spirit varázslatot. Ez ismerős lehet a diablo 1-ből, de szerencsére itt hatékonyabban működik (20-30-ig sebez első szinten). A nekromanta képességek 3. nagy csoportja az *Átkok*.

Ezek segítségével elérhetjük, hogy ellenfeleink jobban sebződjenek (Amplify Damage 1.szint), látókörzetük (dim vision 6. szint), vagy sebzésük csökkenjen (Weaken 6. szint). Iron Maiden-el (12. szint) megátkozott lények visszakapják az általuk okozott sebzést, így gyorsabban pusztulnak el. A Terrorral (12. szint) legvadabb rémálmaikat idézzük ellenségeink szeméi elé, akik így pánikszzerűen elmenekülnek (néha jól jöhet). A Confuse (18. szint) átkok alatt álló szörny tulajdonképpen azt sem tudja, hogy hol van, és a fejében zúgó hangok miatt mindenkit meglát, aki elé kerül (főszörnyekre nem hat). Life Tappal (18. szint) megátkozott célunktól elfolyó életterő egy részét nekromantánk kapja meg, így ez egy igen hatásos átkok, amit érdemes fejleszteni. Ha Attract-ot (24. szint) varázsolunk egy lényre, akkor a környéken levő összes szörny őt fogja támadni. Bár első szinten 12mp-g tartó hatása nem tűnik soknak, mégis elég, mert ennyi idő alatt ügyis elpusztul a cél. Decrepify átkunk (24. szint) jelentősen lelassítja ellenségeinket, így meglephetjük előlük. Legerősebb átkunk a Lower Resist (30. szint), ami igen hatékony varázsló társaink és csontvázmagusaink támadásának megsegítésére, ugyanis növeli a cél elementáris támadásoktól elszenvedett sebződését.

rakva elemi erőt adhat, pajzsban nagyobb védelmet nyújt, sisakban találati arányt növelhet. Ez is a kő minőségétől függ. Szörnyeknél találhatunk követeket, és ha egyszer már felhasználtuk, akkor minőségének növelését még a Drágakő-kegyhelyeknél (shrine) sem tudjuk megejteni többé. Ezek a kegyhelyek is véletlen-generátorral kerülnek elhelyezésre és csak a foglalatlan köveknél működnek. Ha nincs nálad kő, amikor ráklickepsz a kútra, akkor kapsz egy követ, véletlen minőséggel.

Új dolog még a láda, amiben azokat az értékeidet tárolhatod, amit nem tudsz cipelni. Ez a városban van és

nincs mindenkinek sajátja. De nem kell aggódnia, mindenki csak a saját holmiját és pénzét tudja majd kivenni belőle. Sajnos nem túl nagy a hely benne, még az inventory méretét sem éri el. Ez főleg akkor gáz, ha olyan dolgaid vannak, amit semmiképp sem akarsz eladni, de ha már nem fér el, akkor mit tehetsz?

A térkép is igen sokat fejlődött. Látod majd a főbb dolgokat (lépcsők, bejáratok stb.) valamint társaidat is, akik vörössel vannak jelölve vagy zölddel, attól függően egy csapatban vagytok-e (a te színed a kék). Az NPC-k fehérek, a hullád pedig ibolyaszínű (remélhetőleg ezt nem sokszor látod majd).

Itt kell, hogy megemlítsen a csapatba állás előnyeit. Amennyiben többen vagytok egy játékban, és csapatot alkottok, úgy a kapott tapasztalati pontok megnőnek és elosztódnak a tagok között. Minél több az ember egy játékban, úgy nő a szörnyek HP-ja is, tehát egyre nehezebb likvidálni őket.

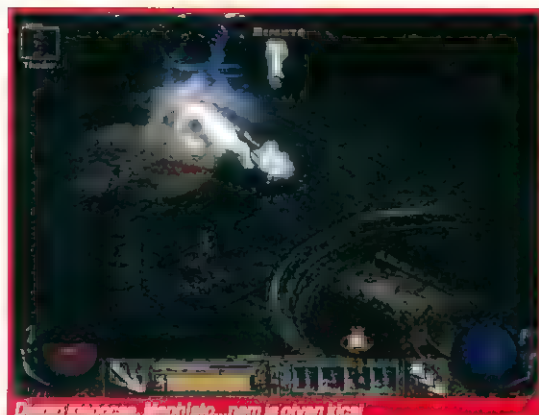
A Diabloban a cserebere bizalom alapján ment. Ledobtad amit el akartál cserélni, és bíztál benne, hogy a másik is ezt fogja tenni, valamint ott is van nála amit ígért. Ez most megváltozott a kereskedelem (Trade) gomb bevezetésével. Mindkét fél láthatja majd, mi van a másiknál. Ez egy két részből álló ablak, aminek alsó részén ott van amit el akarsz cserélni, a felsőn pedig az amit ajánlani érte. Ha tetszik a dolog, kiválasztod az "elfogadom" opciót és kész is az üzlet.

Az NPC-kel való kereskedésnél is van egy ablak, ahol láthatjuk, mit kínálnak eladásra. Ott vannak a cuccok tulajdonságai, valamint az árak. Csak be kell húznod a kívánt eszközt a készleteid közé, az ára pedig levonódik a

nálad lévő pénzből. Ez kissé kaotikus, mivel a felnyíló tulajdonság ablak takarja szinte az egész kínálatot. Minden városban található legalább egy varázsló, aki mágusoknak való tárgyakkal, tekercsekkel és italokkal lát el minket (mana italt azonban ne is keressünk, mert nem vásárolható), valamint egy kovács, aki javít és fegyvereket, páncélokat árul. A javítás költségei "kissé" megemelkedtek a Diablo óta, de ez később már nem lesz gond, mert pénzünk annyi lesz, mint a pelyva.

Ami még nagyon tetszik, hogy halá-

lang stb, az adott terület jellegzetes vonásait viseli magán. Azonban nem lehet csak úgy átlépni egyikről a másikra. Csak akkor juthatunk át a következő szintre, ha az előző pálya feladatait teljesítettük, és az ott uralkodó föllességgel végeztünk. Ezután egy kara-



Diablo 2: Mephisto...nem is olyan kicsi



A méhek döszöje – de hol van ilyenkor Mécsmackó?

lunk esetén sem szóródnak szanaszét cuccaink. Kizárólag a nálunk lévő pénz esik ki, valamint egy részét el is veszítjük. De az ESC megnyomásával a városban magunkhoz is térünk, és már lehet is visszahozni. Ha nincs túl nagy ellenséges tömeg holttestünk körül, csak odarohanunk, rákattintunk és máris teljes felszereltségünkben pompázunk újra.

ván, hajó vagy egyéb eszköz fog a rendelkezésünkre állni, amivel a következő városba utazhatunk.

A négy

Fejezetek:

A Diablo II négy fejezetből áll. Ez négy különböző helyszínt (várost és nozzá tartozó terepet, labirintust stb) és főellenséget takar. Minden városnak mások a külső jegyei, más népek élnek bennük és minden épület, bar-

helyszín, avagy fejezet a következő:

A csavargók tábora (The Rouge Enchancement)



...hogy egy kis vadászi grimpirta...

A Nyugati Királyságok erdejében bújik meg a csavargók tábora, akiket a Monostorból Andariel, a Fájdalom Szüze üzött ki. Ők alapvetően azért küzdenek, hogy a Testvériséget összetartsák, de számukat csökkenti a korrupció, mely Andariel sötét praktikái által közéjük férköztött. A Nővérek százait rontotta már meg Andariel varázslata, s közülük sokan a sötétség ügynökeivé váltak. Ők a város körüli rengetegben rejtőznek a Bukottak hatalmas tömegeivel és más szörnyetegekkel együtt. Azonban néhányuk a táborba is bejutott és az épületekben bujkálnak. A megmaradt csavargók, bár

gyengén felfegyverzetek és kevesen vannak, hősiiesen védik a bejáratot és néhány környező ösvényt. Az itteni épületek szegényesek, kezdetlegesek, hiszen csak egy gyorsan összehajtott védműről van csupán szó. Éjszaka fáklyák világítják meg a területet, és a fontosabb építmények körül előfordulhatnak rönk- vagy kőkerítések.

Lut Cholein

Ez a város egy forgalmas,



A Paladin



Resist Lightning (12. szint) aurák-ra. Talán 1-1 pontot megérnek, mert addig is megkönnyítik életünket. Hatodik szinten használhatjuk a Defiance aurát, ami jelentősen növeli védelmünket, valamint az előbb említett resist cold aurát, ami hidegellenállást biztosít. A 12. szintől tanulhatjuk a cleansing aurát, ami csökkenti a mérgezés idejét. Ez a játék elején szerintem nem lényeges, mert nincs olyan szörny, aminek jelentős mérgezése lenne, de később hasznos lehet. Ha a másik két ellenállás növelő aurára nem is költünk, a resist lightning-ra érdemes, mert sok főszörny rendelkezik villám sebesséssel, és több játékosnál előfordulhat, hogy egy-egy erősebb példány 2mp alatt végez velünk. A 18. szintől tanulható vigor kombinálja a barbár increase stamina és increase speed képességeit, bár nem passzív. Növeli a staminát, a mozgási sebességet és a stamina visszatöltődését. Manatöltődést ad a Meditation a 24. szinten. Ez az aura igen hasznos lehet azoknak, akik a sok mannárt igénylő harci technikákra specializálódtak. A legerősebb védekező aurákhoz a 30. karakter szint szükséges. Az egyik a már korábban említett Salvation, a másik a Redemption. A Redemption feloldozza egy bizonyos százalék eséllyel a halottakat és minden feloldozás után kapunk mannárt és életerőt. Ez egyfajta Prayer és Meditation kombináció, de hullák szükségessé hozzák. Nagy csataterén jóval hatékonyabb a másik kettőnél, de ha menekülnünk kell, és nincs holttest a közelben, akkor nem sokat érünk vele.

Támadó aurák:
Kezdetben csak egyet fejleszthetünk és ez a Might. Ha aktív, akkor növeli az általunk és csapatársaink által okozott sebzést. A 6. szinten tanulhatjuk meg a Holy fire aurát, ami minden hatókörébe

kerülő ellenséget tüllel sebez. Ez alacsony szinten nagyon hatékony és megkönnyíti fejlődésünk, de később nem igazán támaszkodhatunk rá. Ezen a szinten fejleszthetjük a Thorns támadó aurát, ami igen erőteljes és pusztító hatású lehet, mivel már első szinten is 250% sebzést ver vissza az okozójára (természetesen csak közelharc fegyverekre hat a sebzésvisszaverés). Kifejlesztve ezt a képességet elég csak sétálnunk és inni a health potion-okat, a szörnyek úgyis megölik maguk, miközben ránk támadnak. Tovább fejlődve elérjük a Blessed Aim (12. szint) aurát, ami megnöveli találati esélyünk. A 18. szinten rakhatunk először pontot a Concentration és a Holy Freeze aurákra. Az előbbi hasonlóan a barbár Concentrate képességéhez esélyt ad egy megszakíthatatlan támadásra, valamint +60% sebzést is kapunk első szinten. Az utóbbi a hatókörébe kerülő lények mozgását lassítja le első szinten 30%-kal. Ennek tulajdonképpen csak menekülésnél van értelme, mármint ha vagy mi menekülünk, vagy előlünk próbálnak menekülni. A 24. szinten Holy Shock auránkat kezdhethetjük felturbózni. Ez ugyanis villámokat szór a hatókörbe kerülőkre, akik jelentősen sebzik ellenségeink. Ekkor tanulhatjuk meg a Sanctuary aurát, ami kizárólag élőhalottakra van rossz hatással, mert sebzí és hátrahúzza azokat. Nem tudom érdemes-e sok pontot pazarolni rá, mivel a játékban nem csak élőhalottak vannak (bár azért jelentős a számuk). Legmagasabb szintől (30.) tanulható támadó auránk a Fanaticism, ami növeli a támadásunk sebességét és találati esélyt, valamint a Conviction, ami gyengíti az ellenségek védelmét és mágikus ellenállását is! Vengeance-val (lásd később) kombinálva igen szép hatást érhetünk el.

Harci képességek:

ben, illetve a gonosz által megszállt Háremben, amit a Palotából levezető lépcsőn közelíthetünk meg. A falakon kívüli sivatag hemzseg a rémekről. Lut Gholein nagyon nagy veszélyben van, mert a külső területeit elfoglalta Baal aki Diablo egyik testvére. A város uralkodója gondokkal küszködik, ugyanis az egyértelmű, várost fenyegető külső veszélyen kívül furcsa dolgok történnek a városban belül, különösen a csatornában, és a Háremben.

Kurast

Az Iker-tenger keleti oldalán fekszik a smaragdözlöd dzsungeléről híres Kehjistan. Több évezreddel ezelőtt vadászcsapatok találtak rá erre a dús, természeti kincsekben gazdag vidékre és elkezdtek benépesíteni Kehjistan-t.

Rögtön első szinten elkezdhetjük fejleszteni a Sacrifice képességet, ami igen komoly sebzés bonuszt biztosít számunkra, életerőnk egy kis százaléka árán. Prayerrel kombinálva már alacsony szinten is igen hatékony paladint fejleszthetünk ki. A paladin képességei közé tartozik a pajzsos támadás, amit a Smite képesség biztosít. Ezzel megcsapva ellenségünk, az le is bönül egy kis időre. A 6. szinten a paladin megkapja a Holy Bolt varázslatot, ami sebzí az élőhalottakat és gyógyítja a társakat, tehát igen hasznos képesség. A Zeal támadó technika a 12. szintől tanulható, ami növeli támadásunk esélyét és egyszerre több körülöttünk levő ellenséget is megüt. Jól használható a Conviction aurával. Charge képességünkkel megrohanjuk ellenségünk, és jó nagyot ütünk rá. Jelentős találati és sebzési bonuszt is ad. Tovább fejlődve a 18. szinten miénk lehet a bosszú, a Vengeance harci képesség által. Ez minden támadásunkat ellátja elementáris (fire, lightning, cold) sebzéssel, és még a találati esélyünk is növeli. Egy spirális pályán mozgó kalapácsot idézhetünk meg a Blessed Hammer képességgel, ami minden útjába kerülő ellentét sebez. A paladin követőkre is szert lehet egy sikeres ütés után, ha éppen a Conversion (24. szint) képességet alkalmazta. Ez ugyanis a gonosz lelket isten útjára térítheti (első szinten 11%) egy rövid időre. Ezzel egy szinten van a Holy Shield, ami plusz védelmet és blokkolási esélyt ad pajzsunknak. Bár a védelmi bonusz nem jelentős, a blokkolás esély miatt mégis érdemes lehet használni ezt a képességet. Legerősebb támadó varázslatunk a Fist of Heavens (30. Szint). A megcélzott ellenségeinkre egy villám súlyt le a menynekéből, és becsapódáskor Holy Boltokat repít minden irányba.

De a dzsungel manapság túl veszélyes helyé váit ahhoz, hogy akárki is egyedül sétálgathasson benne. Egész falvakat söpörtek el a gonosz erők és már a fővárost, Kurast-ot ostromolják a pokoli hadak. A várost ősi körömkor építették egy mocsárban. A házak korhadó deszkákból vannak összeeszkábálva szalmatetővel, ingatag fahidakkal összekötve. A városon kívül elhelyezkedő épületek jobb állapotban vannak, mint a bontek. Találhatunk itt templomokat, piramisokat melyeknek misztikus, földalatti szintjeik is vannak. A falakat szobrok díszítik, a kúszónövények mindent behálózna, mindenütt a rothadás és pusztulás szaga terjeng. Az eső szinte folyamatosan esik, ezért ezt a területet patakok és sárfolyamok szabdalják, nem ritkák a mély vízgyűjtők sem.

Zakarum követője és az isteni Fény hordozója életét a gonosz elpusztításának és az ártatlanok védelmének szenteli. Képességei, mint a többi 4 karakteré, 3 fő csoportra oszlanak. 2 fő csoport az auráké (egyik a támadó, másik a védő aurák), és a 3. a támadó képességeké. Az aurák egy adott sugárban hatnak a paladin körül (minél nagyobb a skill szintje annál nagyobb ez a sugár), és játékos hatásából a szövetségesek is részesülnek, valamint az árt hatásokat minden hatókörön belül levő ellenség elszenvedi. Egyszerre csak egy aurát lehet aktívan tartani, de több paladin különböző aurái kombináltan hatnak.

Védő aurák:

Első szinten megtanulhatjuk a Prayer aurát, ami igen hasznos, mivel egy adott rátával visszatölti az életerőnk. Magas szintre kifejlesztve hamar visszanyerhetjük elvesztett életpontjaink életerő italok nélkül is. Ezen a szinten már a Resist fire is elérhető, ami már első szinten is 54% tűzellenállást, biztosít. Itt említeném meg a 30. szinten fejleszthető Salvation aurát, ami minden ellenállásunk növeli, első szinten szintén 54%-kal, ezért nem is érdemes túl sok pontot áldozni, a Resist fire, a Resist Cold (6. szint), valamint a

fallal körülvett tengerparti "metropolisz". Igen látványos, arab díszítéseket és építészeti vonásokat felvonultató házaival. Ennek a helynek a

jellemzője az igen részletgazdag ábrázolás. A boltok kínálata tisztán kivehető, minden az élethűség fokozását szolgálja. Itt is működni fog a terület véletlen generálása, tehát ne lepődjete meg, ha néhány dolog nem ott lesz, ahol utolsó látogatásotok alkalmával. A városfalakon belül biztonságban vagy ugyan a támadásoktól, de mint már említettem még a központban is vannak démonok egy csatornarendszer-



A második fejezetben is uralkodik a rothadás....

Pandemonium Fortress

Ez az utolsó akadály Diablo előtt, hogy leigázza a világot. Az itteni világ kihalt, kopár, hullákkal teli kinzócölöpök és csontthalmok csúfítják el az amúgy sem szép tájat. Kőlapokból álló felszínen járhatjuk be a környéket, amik között a láva festi vörösre a réseket. Igazi pokoli hely, de hát mit is várhatnánk Diablo lakhelyétől?

Néhány tipp:

Ha olyan lényekkel találkozol, akik felélednek miután megsemmisítetted őket, keresd meg a vezetőjüket, és először őt pusztítsd el.

Nem kell rögtön a szintlépésnél kiosztani a tapasztalati pontokat, várj vele, míg magasabb szintre jutsz és akkor egyszerre többet adhatsz a magasabb képzettségre.

Ha többen vagytok, álljatok csapatba, úgy több a kapott EXP.

Pénzed tartsd a ládában, így kevesebb vesz el, ha meghalsz.

Igyekezz minél több tárhellyel rendelkező övet találni, ezzel is helyet spórolsz.

A húzósaabb részeknél azonnal nyiss portalt, így könnyebben vissza tudsz menni a hulláchoz J.

Manát gyűjts, később igen nagy hiányod lesz belőle, mivel a magasabb szintű varázslatok egyre többet visznek el.

A szettes és Unique tárgyakat ne add el, jók lesznek cserealapnak.

Egy másik öreg motoros, Boci véleménye:

A játék megjelenése előtt sok olyan véleményt olvastam és hallottam, ami komolyan kritizálta a játék grafikáját, ehhez képest kellemesen csalódtam benne. Nekem nincs semmi bajom vele, bár egy 800*600-as felbontást én is el tudtam volna viselni. De ne legyünk telhetetlenek, inkább örüljünk annak, hogy megjelent végre, hosszú várakozás után az Év Játéka.

Hangulatilag igen eltalált, minden szempontból. Engem nagyon megfogott a játék varázslatos világa, amit a kiváló aláfestő zene tesz tökéletessé. A mozibetétek a megszokott Blizzard minőségűek, így kellemes és izgalmas pihenést nyújtanak az act-ok befejezése után. A játékmenet single player módban könnyűnek mondható, viszont aki többre vágyik, annak ott van a 3 nehézségi szint, és a multiplayer mód. Négyen-öten együtt játszva igen kellemetlen ellenfelekbe botalhatunk már az első részben is. Találkoztam olyan szellem főszörnyrel, aminek a villám támadása 2 másodperc alatt hamuvá pörkölt. Igen kíváncsi leszek, mondjuk a hell nehézségi fokozatra 8 játékos esetén. A szörnyek rendkívül változatos hada próbálja megakadályozni küldetéseink teljesítését, és a található felszerelési tárgyak hatalmas tömege is a játék hosszú távú élvezetét hivatott biztosítani. A karakterek képességei között kevés az olyan, amit nem érdemes fejleszteni (legalább egy kicsit), így remélhetőleg nem sok egyforma



Ha őt választjuk, akkor Zann Esu női mágusklánjából származó karakterünk lesz. A Zan Esu varázslónő a Hármak (Baal, Mephisto, Diablo) elpusztítását mágiájuk megmérettetésének tekintik. Ez a harc lesz számukra klánjuk nagy próbája, amiben vagy elbuknak, vagy dicsőségesen léteznek tovább. Mágiájuk három fő csoportja a Tűz, a Hideg, és a Villám. Minden csoportban vannak igen hasznos varázslatok, de mégis érdemes egy csoportot kiválasztani, amiben jól kifejlődünk, és a másik két csoportból csak 1-2 hasznos képességet megtanulni, hogy akkor se legyünk gondban, ha olyan szörnyrel kerülünk szembe, ami legtöbb varázslatunkra immúnis.

Tűz varázslatok:

Talán nem meglepetés, hogy első tűzvarázslata a Fire Bolt (tűz sebzésű varázslat), amit a diablo első részéből jól ismerhetünk. Rögtön első szinten található a Warmth képesség is, ami minden sorceress számára kötelező darab, ugyanis a mana regenerálódását gyorsítja. Ez igen hasznos, mivel a mana italokból igen erőteljes hiány mutatkozik a játékban. A 6. szinten megtanulhatjuk az Inferno varázslatot, ami egy tűzcsóvát hoz létre a kiválasztott irányba. A Diablo1-ben ez nem volt egy túl hatékony varázslat, és itt sem az. Ismét régi ismerőst üdvözölhetünk a Fire Ball személyében a 12. szinten. Ez egy

képességű karakter fog szaladgálni a Battle.net-en. Egyébként egy csapatban jobb is, ha különbözőek hőseink képességei, mert egymást kiegészítve sokkal hatékonyabbak lehetünk.

A küldetések a játék elején igen egyszerűek, nem igényelnek semmilyen agymunkát, de aztán elkezdnek nehezedni (persze azért ne várjunk wizardry szintű fejtörőket, de ez a játék nem is olyan stílusú).

Pár szót a negatívumokról. A legfőbb probléma a realm karaktereket érinti, mert jelenleg még igen instabilak a

A Sorceress

célpontjainál felrobbanó tűzgolyó varázslat, ami a területre hat, de nem olyan erős, mint az első részben. Ezen a szinten található a Blaze varázslat, ami egy tűzfalat hoz létre a hátunk mögött, miközben mozgunk. Érdekes használati lehetőségek rejlenek benne. A 18. szinten megtanulhatunk tűzfalat létrehozni (Fire Wall), és a harcosok fegyvereit tűz sebzéssel ellátni (enchant). Ez utóbbi hasznos varázslat egy csapatjáték esetén, mivel igen hosszú a hatóideje (144 mp) és számottevő sebzést is ad (8-10) már első szinten is. A legerősebb területre ható, tűzsebzésű varázslatunk a Meteor (24. szint), amellyel - nevéből adódóan - egy meteort vághatunk ellenségeink fejéhez, ami becsapódáskor robban, és így jelentős területen fejt ki áldásos hatását. A 30. szinten Hydrát idézhetünk, aminek szintén jelentős sebzése van, és első szinten 12mp-ig marad velünk. Szintén 30. szintű a Fire Mastery (passzív), amivel minden tűzvarázslatunk sebzését növelhetjük.

Hideg alapú varázslatok:

Ice Bolt varázslattal kezdünk ebben a csoportban, ami sebzí és lassítja ellenségeink. Szintén az első szinten található a Frozen Armour, ami növeli védelmünk, és lefagyasztja azt, aki megüti bennünket. Nem érdemes sok pontot áldozni rá, mert a 16. szinttől megtanulhatjuk a Shiver Armour-t, ami erősebb védelmet ad, valamint sebzí és lassítja a támadót. 24. szinten megkapjuk a Chilling Armourt, ami távolsági támadók ellen hasznos. Növeli védelmünk és a minket távolsági fegyverekkel támadó ellenségre Ice Bolt-okat szór. 12. szintű az Ice Blast, amivel komolyan sebezhetjük és le is fagyasztjuk ellenségeink (fő szörnyekre és más játékosokra nem hat a fagyasztás). Frost Novánk is ettől a szinttől használhatjuk, ami a varázslónőtől környező alakban távolodó fagyhullámot hoz létre, ami sebzí és lassítja ellenségeink. Igen hatékony fagyvarázslat a Glacial Spike (18. szint). A célpontjához érve szilánkokra robban, sebezve és lefagyasztva minden

hatókörében levő ellenséget. A Diablo2 készítője a Blizzard, ez a neve a 24. szintű jégvihar varázslatunknak is, ami igen komoly sebzésű területre ható varázslat. A legmagasabb szintű fagyvarázslatunk a Frozen Orb (30. szint). Ez egy pulzáló fagygömböt hoz létre, ami repülése során megszórja az ellenséget fagyasztó lövedékekkel, majd felrobban, sebezve ezzel a robbanás helyén levőket. 30. szintű a Cold Mastery is, ami igen hasznos, u.i. csökkenti az ellenségek hidegellenállását.

Villám alapú varázslatok:

Célkövető elektromos szikrák adagját bocsáthatja ki a karakterünk a Charged Bolt varázslattal első szinten. A 6. szinten megtanulhatjuk a Telekinesis (tárgymozgatás távolból) és a Static Field varázslatot. Ez utóbbi egy töltéssel rendelkező teret hoz létre a varázslónő körül, egy adott sugárban, ami sebzí az ellenséget, ha az belekerül hatókörébe. A Diablo 1-ben még csak tekercsben létezett, de a 12. szinttől most már mi is megtanulhatjuk a Nova varázslatot, ami egy növekvő sugarú elektromos töltésű gyűrűt hoz létre sebezve minden ellenséget, akit elér. Ezen a szinten tanulhatjuk meg a Lightning (villám) varázslatot, ami erősebb, mint a Nova, de nem hat területre. A 18. szinten kapjuk meg álmaink varázslatát, a Chain Lightning-et. Minél több pontot áldozunk rá, annál több csóvából fog állni varázslatunk. Ezzel egyszintű a mozgás nélküli helyváltoztatásra szolgáló Teleport varázslat, aminek hasznosságát talán nem kell ecsetelni. Zivatarfelhőt (Thunder Storm) idézhetünk 24. szinten, amiből folyamatosan villámok csapnak ki a közelben állókra. Ekkortól tanulhatjuk meg, az energy shield-et, ami gyengébb, mint a Diablo1-ben levő mana shield, mivel sebződésünk csak egy bizonyos %-át veszi le a manából. Persze ez a bizonyos százalék növekszik, ahogy növeljük a varázslat szintjét. Ebben a csoportban is található a csoport varázslatait befolyásoló Mastery (Lightning Mastery), ami a villám alapú varázslatok manaköltségét csökkenti.

követelmény, de szerintem jobb, ha legalább 128MB-tal indulunk neki (megy 64-el is, de igen sokat swap-el, miközben a szörnyek nyugodtan üthetnek minket). A harmadik gond véleményem szerint, hogy sok kisebb zavaró bug maradt a játékban a hosszadalmas tesztelés ellenére. (néha beragadhatunk tereptárgyakba, az effektek némely videokártyával hibásak). Ki is jött még a játék megjelenése előtt az első patch, de maradt benne hiba így is.

Mindent összevetve a játék iszonyú

Az Amazon



Az amazonok az Iker tenger egy kis dzsungellel borított csoportjáról származnak. Kultúrájuk eléggé elszigetelt a többi néptől, de zsoldosként igen keresett harcosok, mert nagyon hűségesek. Mesterei lehetnek a különféle távolsági fegyvereknek és a lándzsának, valamint számottevő mágikus és passzív képességekkel is rendelkeznek.

Passzív és mágia képességek: Az amazon három fő képességcsoportja is további 3 jól elkülönülő részre bomlik. Én is így mutatom be ezeket, mivel így a legkönnyebb átlátni. A mágikus képességekhez tartozik az Inner Sight, amit már első szinten megtanulhatunk. Ezt alkalmazzuk a hatókörbe kerülő szörnyek világítani kezdenek, és védettségük csökken. A következő varázslat a 12. szintű Slow Missiles, ami lelassít minden lövedéket az amazon körül, így simán kitérhetünk előlük. Egyfajta illúzió a Decoy (24. szint), ami egy amazon képet teremt, elvonva a szörnyek figyelmét és így a valódi amazon könnyedén leölheti őket. Legezősebb mágikánk a Valkyrie, ami egy aranypáncélos harcost idéz meg segítségül, ami kb. a nekromanta iron gölemjének erejével vetekszik. A 2. csoport e képességek csoportján belül a mozgások. Mindegyik passzív, így igen jól alkalmazhatók. A Dodge (6. szint) a közelharcban segít az ütések elkerülésében, az Avoid 12. szinten

ugyan ezt teszi, de a távolsági lövedékek ellen, és végül megtanulhatjuk 24. szinten az evade-t, ami a közelharc ütések ellen hat, de futás közben. A 3. kis csoport a támadásokhoz tartozó passzív képességek. A Critical Strike (1. szint) esélyt ad, hogy a sebzésünk dupláját szenvedje el a célpont. Penetrate-el (18. szint) növelhetjük támadásunk sikerességének esélyét. Végül a legmagasabb szintű a Pierce (30. szint), ami esélyt ad arra, hogy átlödjük célunk, és a mögötte állót is sebezünk.

Lándzsa és Dárda képességek: Ezen a csoporton belül első a közelharc támadótechnikák lándzsával. Első szinten alkalmazhatjuk a Jab-ot, amivel több gyors szúrászt vihetünk be ellenfelünknek, megnövelt eséllyel de minden támadás után csökkentett sebzéssel. Impale (12. szint) technikánkkal egy hihetetlenül erős szúrászt hajthatunk végre, de támadásunk során fegyverünk is sérülhet. A csoport utolsó tagja a Fend (24. szint), amivel egyszerre, több körülöttünk levő ellenséget is támadhatunk megnövelt sebzéssel és eséllyel. A 2. kis csoport a villám alapú, lándzsával végrehajtott szúrások. A Power Strike-ot (6. szint) alkalmazva lándzsánk villám sebzésbonuszt kap és normál sebzése is növekszik. A 18. szintű Charged Strike-ot használva sikeres támadáskor charged bolt csap ki lándzsánkából. A Lightning Strike sokak kedvence lesz, mivel megcsapott ellenfelünkől Chain Lightning csap ki, és támadásunk még villám sebzést is kap. A harmadik képességcsoport az elhajított fegyvereket látja el mindenféle jóval. Hatodik szinten mérgező sebzést adhatunk dárdánk (Poison Javelin), ami repülés közben még egy mérgező csóvát is hagy maga után. A 12. szintű varázslatunk, a Lightning bolt tulajdonképpen ugyan az, mint amit a varázslónő is alkalmaz, csak az amazonnak egy dárda is kell hozzá. Plague Javelin (18. szint) segítségével dárdánk becsapódáskor felrobban és egy mérgező felhőt hagy maga után, ami minden oda téve-

dő ellenséget sebez. A Lightning Fury-t (30. szint) alkalmazva egy erőteljes villámot hozunk létre, ami becsapódáskor további villámokat szór minden fele.

Íj és nyílpuska képességek: Tulajdonképpen az ide tartozó képességek is a varázslónő által használt varázslatokhoz hasonlítanak. Az első csoport ezen belül a hideg alapú támadások. 6. szinten megtanulható a Cold arrow, ami sebzí és lassítja a célt. Tovább fejlődve elérjük az Ice Arrow-t (18. szint), ami sebzí és már le is fagyasztja célpontunk, majd a Freezing Arrow-t (30. szint), ami becsapódáskor egy adott sugárban sebez és lefagyaszt minden ellenséget. Második csoportba a tűz alapú támadások. A Fire Arrow-al (1. szint), nyílunk tűz sebzést kap. A 12. szinten a fireball-hoz hasonló varázslatot kapunk az Exploding Arrow-t. Majd a 24. szinten elkezdhetjük fejleszteni az Immolation Arrow-t, ami tűz sebzést ad vesszőnknek, és becsapódáskor felrobban egy lángoló földdarabot hagyva maga után. Harmadik csoportba a különböző koncentrációt igénylő technikák tartoznak. Első szinten megkapjuk a Magic Arrow-t, ami mágikusan hoz létre egy nyílvesztőt, aminek a sebzés első szinten ugyanannyi, mint a síma vesszőé, de a képességet fejlesztve növekszik. Sok nyílvesztőt lehetünk ki egyszerre a Multiple Shot (6. szint) segítségével. Ez igen jól kombinálható a Pierce passzív képességgel. Célkövető nyilat lehetünk ki a 18. szinten, ha megtanultuk a Guided Arrow technikát. És végül, de nem utolsó sorban egyszerre több ellenfelet is támadhatunk a Strafe (24. szint) technikával. Valamint itt van még a Valkyre (30. szint), ezzel egy kísérőt idézhetünk magunk mellé, aki a minél több hozzáadott pont hatására, egyre erősebb lesz. Alig várom, hogy elérjem ezt a szintet és ide tehessem megspórolt pontjaimat és lássam érdemes-e emiatt gyűjtögetni őket.

233 proci és 32 Mega Ram a single módhoz 64 Mega a multihoz.. - jól hangzik. Kár hogy egy ilyen konfigon sem igazán fut jól a játék. Aki teljesen akadástmentesen akar játszani, annak bizony elkerül a 128 Mega Ram és egy 300-as Celeron legalább. A progi használna 3D kártyát is a varázslatok effektjeihez, de fut software-es módon is, bár úgy nem annyira látványos.

Ami pedig mindenki szívfájdalma az a felbontás, ami bizony mindössze 640x480. Ez a mai világban már nem igazán számít megfelelőnek, de nem felejtjük el a fejlesztés 3 éve indult. A Battle.net-en lévő chat ablak viszon 800x600-as felbontású (szívesen kicserelném a kettőt egymással).

Összegzés:

Tudom még sok minden kimaradt, de most ennyi hely állt a rendelkezésemre. Mindent összevetve, nekem nagyon bejött a progi, bár a negatívumokat se lehet elfelejteni. A grafika valóban elmarad a kor követelményeitől, a gépigény viszont nem, amit kissé túlzottnak tartok. A 4. Fejezet – a beharangozásokkal ellentétben – igencsak rövidke, talán a negyede a többinek, ami szintén elkeserített. A kapkodás és az elsietett kiadás (bár azt az időt figyelembe véve amit vártunk rá, nem nevezhetjük elkapkodottnak) meglátszik sajnos. A beígért Klánház és Az Aréna, ahol egymás ellen harcolhatnak egyéni játékosok és klánok, mind kimaradt. Talán az állítólag karácsony környékén megjelenő kiegészítőlemezeken pótolják a hiányosságokat. Rebesgetnek valamit egy 5. Fejezetről és két új karakterről (a Bérnyíl és a Druida) is. Én meg lennék elégedve, ha a 4. Fejezetet megnövelnék akkorára mint ígérték, tehát körülbelül mint a többi rész együttvéve. J. Mindezekkel együtt, a hangulat, a játszhatóság iszonyúan jó és ez a lényeg. Sok embert fog hosszú időre lekötni a Diablo II, és ha a Battle.net kinövi korai gyermekbetegségeit, igazán profi online játék lesz belőle.

Brian

www.diablo2.hu
brian@diablo2.hu



Nem volt egy egyszerű szoba, még a küszöb miatt is folyik a trükk...

jó lett! Ha a szerverek is stabilak lesznek, akkor nem lesz akadálya a hosszú, éjszakai Battle.net-es játékoknak. Azt hiszem ez az a játék, amit érdemes megvenni, mert nagyon hosszan és változatosan képes szórakoz-

tatni minket, és úgy gondolom még egy jó darabig nem lesz vetélytársa a kategóriájában.

Technikai Jellemzők:

Elsősorban a program nagysága lepett meg, ugyanis 3 CD-t foglal el. Ennek megfelelően az installálás sem arról híres, hogy nem igényel helyet. Ha csak Single módban akarsz nyomni, elég a laza 650 Mega, de a Multiplayer játékhoz már 950 Mega szabad helyre lesz szükséged. És akkor még nem is beszéltem a teljes installról, ami mindhárom CD anyagát felteszi és 1550 Mega! A gépigény

külsin/belbecs

LATVANYOSSAG
DATSZHATOSAG
SZAVATOSSAG
ZENEBONA

summa summarum

A Blizzard ismét magáénak mondhatja az év játéka címet...?

végítélet

96%

SHOGUN: TOTAL WAR

★ Széppukut mindenkinek!!!

ISZEMÉLYI SZOLVÁNY

Fejlesztő: Dreamtime Interactive
Kiadó: Electronic Arts
website: www.totalwar.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Nem emlékszem mikor (tíz évvel ezelőtt talán) kezdte el a Magyar Televízió vetíteni a Sógun című sorozatot. Csak azt tudom, hogy összedőltné volna számomra a világ, ha ki kellett volna hagynom belőle akár egyetlen részt is. A James Clavell könyvéből nagyszerűen megírt tv-sorozattal egyébként nem csak én voltam így, hanem az országban még jó párán. Emlékszem, akkorra sikere volt, hogy hosszú időn át próbálták a nézők újra levetíteni. A nagy sikerre való tekintettel ezután megjelent könyv alakban is, azonnali megvettem kedves szüleimmel és talán az első könyvek egyike volt, amelyeknek önkaratból gyűrődtem nekik (a kötelező olvasmányokra gondoltam elsősorban). Ez a sorozat volt az, amely megszerettette velem a kelet – és azon belül a Japán kultúrát. Ennek a világnak, azóta is rabja vagyok. Egyik nagy álmom, hogy egyszer eljutok a felkelő nap országába, megkóstolom az eredeti Sake-t (és persze a valóságban látom majd a japán lányokat). A stratégiai játékok igazából csak hálózati területen kötöttek le eddig. Ezt persze nem úgy kell érteni, hogy a nagy favoritokat ki sem próbáltam. Természetesen a Westwood Command & Conquer-je vagy a Blizzard Starcraft-ja, sem hagyott hidegen. Ami viszont most ketyeg

cd-romban az engem is meglepett, mivel nem tudtam abbahagyni és erre ez idáig még nem nagyon volt példa. Manapság a stratégiai játékok piacán elég nehéz megvetni az

geknak a lábukat. Mint eső után a gomba, úgy teremnek az újabb-nál-újabb programok minden évben. Azon-

kedő újítást is hoz ebbe a játéktípusba? Nos miután kifizettük az egymilliót a Dreamtime-nak, üljünk le a monitor elé, kössük fel az állunkat és tanuljuk meg a receptet néhány

rezeiben

A XVI századi joggal nevezik a legvarasabb idős szaknak, amelyet



ban itt

is igaz, hogy alig egy-két cég hoz be valami korszakalkotót, amely nyomán azután sorban születnek a klón verziók. A legújabb koncepció kb. 2 évvel ezelőtt látott napvilágot, amikor elkezdtek megjelenni a 3d-s stratégiai programok, bár érdekes a nemrégiben megjelent Tiberian Sun azért még mindig tudott aratni a maga 2d-s világával. A

dálatos kis ország valaha átélte.

Az 1500-as években a császár hatalma igencsak meggyengült, ami azzal járt, hogy a különböző provinciák (lásd: tarto-mányok) urai a Mandarínok veget nem érő harckat kezdtek egymással a hatalom birtoklásáért. A legerősebb klán urából válhatott ki aztán a legnagyobb hadúr, a büszke Shogun címet viselő ember, aki aztán szó szerint élet halál ura lett az országban. Ez idő tájt, amikor a legvéresebb harcok dúltak, megjelentek a magukat békés kereskedőnek és szövetségesnek tituláló Portugál hajósok, akik a világot sem akarták beleértani magukat az öldöklő harcokba (hát persze – bolondok is lettek volna!). Természetesen a háttérben elkezdtek terjeszteni a saját hitüket, ami az országon belüli anarchiához vezetett, és polgárháborús helyzet felé kezdte sodorni a politikailag amúgy is megtépázott Japánt, és szenvedő lakosságát. Ezeket az apróságokat nem kérték ingyen, ugyanis előhozták a Japán birodalomba a mus-

keta és a puskapor titkát. Ezzel gyakorlatilag úgy tudták közben tartani az országot ahogyan akarták, hiszen az a hadúr akivel szövetséget kötöttek igen nagy előnyre tett szert az új fegyverek által. (Ugyebár puskagolyó és ágyú ellen a karddal hadakozni, meglehetősen egyenlőben dolog.) A "puskapor diplomácia" által felkarolt vezetőket, képesek voltak irányításuk alá vonni, és szinte bármit el tudtak érni, meg tudtak szerezni általuk. Ezekben az években kerülünk mi is hatalomra, mint egy nemes a sok közül, hogy megpróbáljuk kicsikarni magunknak a lehető legnagyobb címet klánunk zászlaja alatt. Három játékrészből választhatunk magunknak. Az első a campaign, ahol klánvezérként módunkban áll egész japánt uralmunk alá hajtani (persze ha sikerül). A második a saját magunk által megkreált harcokat foglalja magában. Itt mi készíthetünk csapatokat, és ezeket egymásnak eresztve tanulhatjuk ki a háborúzás mesterségét. Végül a harmadik menüpontban lehetőségünk van újrajátszani Japán legnagyobb történelmi csatáit. Itt minden csapat és koalíció adott, csak azt választhatjuk meg, hogy a támadó vagy esetleg a védő fél szerepét akarjuk-e játszani.

Történelmi háttér

A játék két, egymástól jól elkülöníthető részből áll. Az első a provinciák térképén zajlik. Ebben a részben dönthetünk az igazán nagy, és csak később megtérülő dolgokról, úgy mint a nagyvadású infrastrukturális és ami talán ennél is fontosabb a gazdasági fejlesztéseinkről. Ugyanígy van lehetőségünk a kémhálózatunk működését kiépíteni, valamint a diplomáciai tevékenységünket is itt gyakorolhatjuk. Módunkban áll megszervezni a provinciáink védelmét is. A fő cél, hogy a lehető legtöbb terület felett lobogjon klánunk zászlaja. Ezzel növekedni fog a hozzánk befolyó adó mértéke, és a katonának toborozható létszám. Ezek növekedése emeli a hűség és a befolyás mértékét is. A játék összetettségeből fakadóan, mindezekre óriási szükségünk lesz majd.

A másik nagy rész a háború kutyát nyitott szabadon engedni, ebben ugyanis a csodálatosan megvalósított, 3 dimenziós térben zajló csatáink vívhatjuk. A játék elején (az urukat vesztett Ronin-okat kivéve) kiválaszthatunk egyet a nemesi klánok közül, amelyet



Csata után jóllaknak a varjak...

csupán apróságokban térnek el egymástól: jobb adózás, kevesebb sorozási költség, nagyobb kezdőterület vagy az indulásnál nagyobb sereg stb...stb. Az első és legfontosabb terület az adózás és a pénzmozgások kontrollálása. Adót kétféleképpen szedhetünk. Egyik módja a rizstermesztés, amely minden provinciában automatikusan történik, a másik pedig, ha van fellelhető ásványi anyag, annak bányászatából lehetséges. A rizs a játék hivatalos pénzneme vagy úgy is mondhatjuk ez az a bizonyos termék, amiből építkezhetünk, hadsereget toborozhatunk, vásárolhatunk.

A rizstermesztésből ered talán a legnagyobb bizonytalansági tényező. Soha nem tudni, milyen lesz a termés, egy ezer éppen csak hogy terem valamennyi, máskor viszont nem tudjuk elég gyorsan elkölteni, máris újra tele a zsebünk vele. Ha bizony már az indulásnál "nincsenek velünk az Istenek" és tartósan rossz a termés, akkor egyszerűbb, ha a "new game"-ra kattintunk. Hosszútávon képtelen voltam kigazdálkodni a kezdeti veszteségeket. Az alapadózás mértékénél a japán munkamórált vetik alapul a programozók, mert 100%-ról indítanak. A rátánk ennél csak magasabb lehet. Vigyázat, a mohóságunknak lázadás lehet a gyümölcse, ami akár a főbb provinciáinkra is áterjedve könnyen a bukásunkhoz vezet. Ilyenkor aztán nincs más választás, csak a "szep-puku" (szép az animáció). A már említett másik pénzszerezési lehetőség, a széleskörű rizstermesztést hivatott ellenőrizni. Az első sorban hegyes vidékeken előforduló ásványkincsek bányászata azért fontos, mert a rizzsel elmentésben mindig biztos bevételi forrást jelent. Azért meg kell említeni, hogy itt is előfordulhat spontán lázadás, vagy akár egy természeti katasztrófa, amely romba dőlhet nemcsak bányáinkat, hanem a nagy alapossággal felépített terveinket is. Az adózás mellett (már utaltam rá) igen fontos érték, a provinciák lakóit jellemző hűség. Fontos tudni, hogy a kettő szoros kapcsolatban áll egymással, azaz minél kedvezőbb az adórátá, annál nagyobb a nép hűsége, annál több a toborozható katona; annál biztosabb az adóbevétele. A hűség ezen kívül katonái, és vezetői tekintélyünket is szilárdítja, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy biztos háttérrel irányíthassuk a birodalmunkat.

Tipp: Az adózás mértékét mindig próbáljuk meg a lehető legoptimálisabban megszabni, így esetleg elkerülhetjük a lázadást, bár ehhez ki kell tapasztalnunk az érintett provincia tűrőképességét. Nem ritka az, hogy egy egyébként gazdagnak mondható, jó természettel rendelkező provincia a legkisebb emelésre is elkezd zúgolódni, míg egy szegényebbet a halálba sanyargathatunk, akkor sem lázad fel. A másik tanács, hogy próbáljuk meg tekintélyünket minél magasabb szinten tartani. Honnan vehették a példát? - a megfélemlített nép hajlandó zsarnokát tisztelni.

Szóval, ha az adókból már csurran-cseppen, akkor nekiláthatunk a provinciáink fejlesztésének. Legelső lépé-



Íme a kedvenc hadvezérem... És az ő kedvenc gésája

sünk a főerőd megépítése legyen, nélküle ugyanis sem az infrastruktúrát nem tudjuk fejleszteni, sem az egyéb célt szolgáló épületeket nem tudjuk felépíteni. Az építmények mindegyike külön rendekbe sorolható. Az főerőd, provinciánk központja, "fővárosa". A többféle őrtoronynak a védelmi szerep jut, míg az ásványkincsek közelébe telepíthető bányák szerepe gazdasági jellegű. A fegyverkovács vagy a különböző kiképzőközpontok mind-mind, a hódító képességet növelik. Minél újabb és minél fejlettebb a központ, annál jobb, és többféle katona képezhető ki benne. A kezdeti síma gyálogostól a fejlettebb ijáson át a muskétásig, vagy az altharcosokig, ahová tartozik a szamuráj; vagy a nehézlövesség is. A gazdasági fejlesztéseket nem ecse-

lem kéne, hanem mindenki rá kell jönni a használatukra. Egy feladat, hogy minél fejlettebb egy provincia gazdasága, annál nagyobb az adóbevétele és a hűség-szint is megnövekszik. Ezeket a helyeken bátrabban feljebb vehetjük az adót, mert az ilyen területeken ritkább a morgolódás a magas adók miatt.

Tipp: Törekedjünk az egyszerű építkezés mellett a minél gyorsabb területfejlesztésre, mert egy jól kiépített provinciát sokkal jobban tudunk védeni, nem is beszélve a kiépítettség mértékével egyenes arányban növekvő adó és tisztelet (hűség) mértékével.

Ismeret

Avagy a megfelelő helyre a megfelelő embert! Íme egy felsorolás arról, hogy a játékban hogyan használhatjuk a főbb kasztokat. A Szamuráj: Mint ismeretes a szamurájok a saját koruk legféltettebb és talán legkönnyörtelenebb harcosai voltak. Életvitelük, az hogy szinte csecsemőkoruktól a dicső halálra és uruk feltétel nélküli szolgálatára nevelték őket, hihetetlennek tűnő legendákat szült. Életük addig tartott, amíg el nem vesztették a becsületüket, ami már akkor is megtörténhetett, ha véletlenül eltört a kardjuk. Ilyenkor aztán rituális öngyilkosságot követtek el.

hogy tisztességgel távozhassanak a halálba. Mértéketlenül tisztelték a leggaládósabb, vagy legjobban gyűlölt ellenfeleiket is (!!!), mert becsületük erre tanította őket. Nem egyszerű katonák, hanem valóságos harcművészek voltak a saját korukban, olyanok, akikhez hozzáért a kardjuk. Sokszor mondták, hogy a szamuráj kardjába idővel átszáll lelke egy darabja is. Ha éppen nem harcoltak, csodálatos rímekülverseket (haiku) írtak, amelyek még ennyi év távlatából is fennmaradtak, de nem volt ritka az a szamuráj sem, aki hosszú idő alatt kiérdemelte, hogy vezéri rangra emeljék, és ezzel egy kisebb tartomány (akár egy város, falu) tejhatalmú ura válhatott belőle. A játékban nagyon fontos megjegyezni az értékrendet. Egy szamuráj legalább tíz síma katonával ér fel, mind harci ereje és tapasztalata egyaránt. A szamurájok sohaem



A muskétások kicsit sok időt töltenek a töltéssel

rutamodnak meg a harcokban. Ezzel szemben az egyszerű katonák bizony hamar talpukra költik az üllapot, ha forrósdni kezd a talaj. A harcok természetesen növelik a harci tapasztalatot, ezért ajánlatos vigyázni a veterán szamurájainkra. A sorozásnál láthatjuk, ha a tartományban a legtöbb eltérő, jobb kiképzőközpont van, vagy például híres harci dinasztiából származnak, esetleg jobbminőségű fegyverekkel látták el a "kopasz kadétokat". Ezekkel további tapasztalati pontokra tehetünk azert.

Tipp: Erdemes a jobb képességű katonáinkat (amelyek nem feltétlenül csak szamurájok lehetnek) úgy csapatba rendezni, hogy egy keményebb támadásnál a lehető legtöbb elit, vagy veterán harcost külön is tudjuk moz-

Az Irányítás

A csapatmozgatás nagyon egyszerű, csak rákattintunk a csapatunk zászlájára aztán a nagy vagy a képernyő bal felső sarkában lévő kis térképen arra a pontra, ahová szeretnénk, hogy az egység mozogjon. A csapat zászlájára kattintva a jobb egérgombbal egy kis legördülő menü jelenik meg, ahol kiadhatjuk sorrendben a következő parancsokat:

- Állj
- Laza alakzat
- Formációk

- Zárt alakzat
- Ék alakzat
- Pozíció megtartása
- Roham
- Összes egység kiválasztása ki-be (group ungroup)
- Üldözés
- Kamera beállítás az aktuálisan kiválasztott csapat szémszögéből.
- Visszavonulás
- Minden parancsot külön billentyűzetről is kiadhatunk, valamint nagy ikonként ki is rakhatunk a képernyőre (alapból ezek kint vannak).

gósítani, akik így szinte legyőzhetetlen haderőt jelenthetnek a kezükben. Gésák: A Japán társadalom talán legimpozánsabb személyiségei a mai napig. Alapjában magas szinten szórakoztató, társalkodónak nevelték őket, de nem állt időük messze az irodalom-, a vers- és a zenetudomány művelése sem. A samurájokhoz hasonlóan, kicsi gyermekkoruktól az életvitelre készítették fel őket. Sajnálatos módon az Európai világ-szemlélet jó ideig egyfajta kéjné szerepébe skatulyázta be őket. Igazság szerint azonban a testi örömszerzés, csak egy volt azok közül a dolgok közül, amelyekre kiképezték őket. Talán a legfontosabb képességeik közé tartozott a diszkrét információszerzés, mert ugyebár a kedves vendég nyelve gyorsabban pörgött néhány kupica sake után. Nem utolsósorban akár orvgyilkosságot is elkövetthetett velük oruk és parancsolójuk. Amikor a szórakoztatott úr kabult pihenőre szenderült, akkor nyissz... A játékokban hasonlóan tudjuk őket hasznosítani. A felsoroltak alapján elsősorban egyfajta nem hivatalos kémtevékenységet tudunk végezni velük.

Nindzsák: Nem valószínű, hogy van köztünk olyan ember, aki ne ismerné a nindzsákat. Körülbelül ezer Japán- és Amerikai-film készült ezeknek a fekete lovagoknak az életéről, de még ma is igen kedvelt téma ezeknek a több száz éve élt harcosoknak, a filmekben történő szerepeltetése. A nindzsák kíméletlen bánygilkosok voltak, akiket megfelelő pénzmenyiség

béka feneké alá fog esni. Ha így támadjuk meg sokkal könnyebb lesz majd őket elintézni, de az sem ritka, hogy alig kezdődött meg a csata és az ellenfél feladja a harcot.

Kémek és diplomaták: Természetes dolog, hogy amíg sikerül megerősödünk, addig az ellenség sem fog tétlenül ülni a babérjain. Mire elérünk egy távolabbi ellenséges tartományt (tucatnyi csata után) addigra az ellenfél is igencsak megerősíti majd a seregét, és előfordulhat az is, hogy néhány szövetségesre is szert tesz majd. Ez általában úgy megy, hogy a kisebb tartományok ellenséges vezetői inkább szövetséget ajánlanak fel az erősebb hadúrnak, attól való féltésben, hogy támadás érje őket. Ilyenkor megoszlik a haderő, mert ha támadás éri a tartományt, akkor a szövetségesnek illik segíteni a bajban lévőnek. Nekünk is segítenünk kell.



Ezen a sakkjátszón dől el a birodalom sorsa...

szövetségesek, és ilyenkor nem ritka az ellenszolgáltatás sem. Ha bajba kerülünk, előfordulhat, hogy megjelennek a szövetséges csapatok és így nagyobb az esély a győzelemre. Ez aztán

A játék elején még nagyobb az esély rá, hogy elfogadják a szövetséget. Kémünk mindig legyen bevetésre készen minden tartományban, mert sohasem tudhatjuk mikor lesz rá szükségünk.

Hadvezérek: Nagyon fontos a seregeinket irányító hadvezérek becsületének és tisztelétének mértéke. Egy jó hadvezér parancsnoksága alatt a harcosok százszor elszántabban harcolnak. A tisztelét mértéke a folyamatos harcok során növekvő tapasztalattal egyenes arányban nő. Vigyázzunk.



Ennek így kellett lennie – legalábbis a történelemtények szerint

pelnak a játékban. Buddhista nép lévén a szerzetesek mindenhol jelen voltak (vannak) Japánban. A programban meglehetősen borsos az áruk, de valamennyire felviszik a harcosaink morálját, ezért nem árt egy-két csapatot magunkkal vinni belőlük. Harci képességeik is elég jók, de a samurájokét így sem éri el.

TECHNOLÓGIA

A játék legszebb, és legizgalmasabb része maga a gyönyörű környezetben játszódó 3D-s harc. Az első lépésben módunkban áll eldönteni, hogy az időjárás amiben vagyunk megfelelő-e a harchoz. Ennek jelentőségére még a későbbiekben bővebben kitérek. Aztán választhatunk, hogyan szeretnénk lefolytatni a csatát. Lehetőségünk van arra, hogy rögtön feladjuk azt, (obi) vagy a géppel játszassuk le, na és persze hogy mi irányítsuk a csapatainkat. A játék egyik elengedhetetlenül fontos része, a csapataink stratégiai elhelyezése a harcmezőn. A csata kezdetekor mindig alapkiállításban kapjuk meg a csapatainkat, ezért nem árt, ha kellően odafigyelünk az ésszerű (a harc fajtájához illő) csapatbeállításra. A gyalogos samurájain-



Na most ki van kívül?

leszurkolásáért cserében olyan feladatokra bérítették fel, amely a kicső samurájok számára már gondolatban is felérték egy seppukuval. Klánokba tömörülve éltek, és jó néhányan oly mértékben titkolták kilitüket, hogy senki, még a megbízó sem láthatta őket. Ha véletlenül elrontották a feladatot, akkor sem kerültek élve az ellenség kezébe, mert legtöbbjük azonnal megölte magát de az sem volt ritka, hogy felrobbantotta az egész kóceráját magával együtt. Természetesen a játékban is ezeket a képességeiket fogjuk kamatoztatni. Ha valaki velünk megyünk a bajunk, legyen Japán vagy Portugál, megajándékozhatjuk őket egy nindzsával.

Tipp: Próbáljuk meg a nindzsáinkat elintéztetni az ellenfél Daimjóját (hadúrát), így az ellenfél felkesedése a

tördítve is elsülhet, mert ha egy erős tartománytól szeretnénk szövetséget kapni, az is elutasíthat minket, vagy válasz helyett egyszerűen meg is támadhat. A diplomaták segítségével próbálhatunk meg szövetséget kötni, vagy ha háború van, akkor esetleg békét, bár erre kevés az esély, amennyiben elég erős az ellenséges hadúr. A kémek a gésák mellett a valódi beszivárgás nagymesterei. Az információszerzés mellett a legjobb tulajdonságuk viszont az, hogy képesek kiszűrni a közöttünk járkáló ellenséges kollégáikat, és esetenként ki is nyuvasztják őket.

Tipp: Amíg gyengécskék vagyunk, inkább kössünk szövetséget az erősebb ellenfelekkel, mert így másfelé nyugodtan terjeszkedhetünk, miközben a hátunk mögött biztos terep van.

mert ha a harc közben elesik a vezér, a harci morál bizony zuhanni fog. Nem volt ritka, hogy a túlerő miatt majdnem megnyert csatát, pont a hadvezér halála miatt vesztettem el.

Harci egységek: A játékban fellelhető még jó néhány más harci egység, mint Pl.: samuráj íjász, lovas íjászok, nehézlovasság, muskétások, tánczsások. Ezek közül néhány már alapból megvan, attól függően, hogy



kat vagy a lándzsásokat érdemesebb különválasztani a regimentünktől, mert az ellenfél íjásai általában ezeket kezdik majd sorozni legelőször. Természetesen az első sorokba a muskétásokat érdemes tenni, míg mögüjük általában a lovas- és gyalogíjászok sorakoztatása a legcélszerűbb. Amíg a muskétások leadnak egy sortüzet, addig az íjászok úgy ahogy tudják őket fedezni, de vigyázzunk, mert a muskétások nagyon lassan töltenek újra. A lovasságot és a nehézlovasságot megint csak célszerű kivinni a bolyból, és inkább oldalba érdemes támadni vele az ellenfél íjászait.

Nagyszerű tipp a harchoz

Ha például egy várat támadunk, akkor készüljünk rá fel, hogy a roham alatt, az ellenfél bőszen fog nyilazni. Próbáljunk meg minél távolabb maradni, így megóvva seregünket a nyílzáportól.

Általában a várak egy dombtetőn, vagy magaslaton vannak elhelyezve. Éppen ezért ha szemből támadunk, mert a várból az ellenfél íjászai könnyűszerrel megapríthatnak minket.

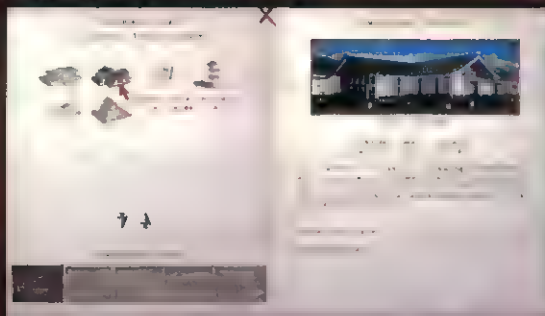
Ha a küzdelem szabad téren folyik, a nehézlövassággal és a szamurájainkkal kerüljük meg az ellenséget úgy, hogy lőtávolon kívül maradunk. Ezután rájuk vonva a figyelmet, egy kisebb csapattal előretörhetünk, miközben hátulról a lovassággal és a szamurájokkal elvégeztetjük a nehezét. Ha szerencsénk van, akkor a kisebb szemből támadó csapatot fogják löni az íjászok, míg hátulról mi apríthatjuk őket.

Ha van szerencsénk hozzá, és felfedezzük a közelünkben az ellenfél seregének parancsnokát (ezt a katonát mindig a feje felett lévő külön-

szimbólum jelzi: P1 - lótusz sárkány, jing-jang) akkor célszerű azonnal a nyakára küldeni a lehető legtöbb kéznél lévő embert.

Az íjászaink közelharcban semmi sem érnek ezért mindig tartsuk távol őket a nagy csetepatétől. Az ellenfél ennek ellenére gyakorta fogja majd őket rohmozni.

A muskétásokat próbáljuk a legutolsó pillanatig az első sorban tartani, mert így a leghatékonyabbak. Legalább kétőt vagy három csapatot vigyünk belőlük, mert amíg újrátöltnek addig jóformán semmit sem tudnak tenni. Vigyázzunk, hogy ha az ellenséget nyílazzuk vagy lövöljük, akkor ne nagyon zavarjuk be közéjük a sajátjainkat, mert a nyílvesztő és a puskagolyó nem válogat (az érthető J). Ha minket támadnak, akkor ne mozduljunk a helyünk-ről. Hagy jöjjön csak az ellenség közelebb, mert addig is legalább ifrad.



Mire is költsem ezt a sok rizst...?

Amikor a kurzort egy csapatunk zászlajára helyezünk, a megjelenő szövegmezőben kiírásra kerülő értékek között szerepel a létszám, a csapat fajtája valamint annak pillanatnyi kedélyállapota is. Ezek az állapotjelzők mindig tájékoztatnak minket arról, hogy csapatunk éppen milyen hangulatban leledzik. Mint már említettem nagyon fontos az, hogy parancsnokunknak milyen hírneve van katonák vagy éppen a nép között. Még fogjuk látni, ha a hadvezérünk elég hírhedt, akkor az állapotjelzők számunkra igen kedvező dolgokat

jelentenek majd meg úgy mint: könnyörtelenül harcol, sosem adja fel, könnyedén győzedelmeskedik stb.. Ezek az állapotjelzők hivatottak jelezni az embereink fáradtsági fokát is. Azonban ne nagyon futtassuk a gyalogos csapatainkat, mert minél fáradtabbak annál jobban szeretnek eliszkolni is.

Már említettem a provinciák hírességi



Shimazu admirálja most rossz lóra tett tényezőjét.

Ez a csapatkiképzésnél igen jelentős lesz majd, tehát ha egy terület híres mondjuk a mirdzsaklanjairól, akkor oda lehetőleg né lovas kiképzőközpontot telepítsünk!

Végezetül a harcoknál még megemlíteném a nehézségi fokozatot is. Az ellenfeleink már közepes szinten is piszkosul meg tudják izzasztani az embert, ezért aki ennél nehezebb rátát választ, annak ajánlom, hogy a "custom battles" menüpont alatt található részben gyakoroljon egy kicsit mielőtt nekivág a klánháborús résznek.

Meteorológia

Fontos az időjárás kérdése is. Ha például nagy köd van, akkor az íjászok használata egyenlő a nullával. Az esős időben pedig nem nagyon kell a muskétásainknak puffogni. A hó eszméletlenül le tudja lassítani a gyalogos csapatainkat, de még a lovasságot is kifárasztja. Itt mondom el tehát, hogy a játékokban korántsem mindig milyen az idő. Van úgy, hogy a türelmem rőzsát terem alapon leszál a köd, vagy éppen elered egy jó kis zápor és az ellenfelünk (vagy a saját) csapatunk egy része máris használhatatlanná válik. Tudnunk kell, hogy a Shogun az első játék, ahol az időjárás stratégiai jelentőséggel bír, és nem csak a grafika szebbé tételét szolgálja.

kat, így nem nagyon értem mi a poén ebben. Mindenesre, ha akarjuk visszautasíthatjuk a dolgot, és így kétféleképpen is végigjátszhatjuk a történetet. Más jelentőségét én nem fedeztem fel a dolognak, ezért csak érdekességeként említettem meg. A nép zúgolódását elég jól csíthatjuk egyébként az adócsökkentgetéssel, de a lázadás így sem kizár.

Mind a gyönyörű zene, mind a grafika magáé a beszélő. Jó ideje nem láttam már ilyen programot, amely ennyire rabul ejteni az embert. A stratégiai térképen való bábupakolgatás először unalmasnak tűnhet, de az első csata után már egyszerűen

lehetetlen abbahagyni a játékot. Mégis a program igazi varázsa, annak páratlan hangulatában rejlik. Hihetetlen, hány katonát képes a program elélni varázsolni. Volt olyan küzdelem, ahol legalább HÁROMEZER! kalóna volt egyszerre a térképen, és a játék mégis tökéletesen futott.

Félelges lenne sorolnom azokat a tényezőket, amelyek közrejátszanak abban, hogy a Shogun-t ne lehessen abbahagyni.

Legyen elég annyi, hogy játék közben úgy éreztem magam, mintha ott állnék a csatamezőn a katonáim élén miközben a völgyben visszhangzó muskéták hangját hallgatom.

A stratégiai műtájon belül a Shogun teljesen újak, és úttörőnek számít, ami nem kis szó manapság egy olyan világban, ahol ekkora a konkurencia. Aki szereti a stratégiai játékokat, feltétlenül próbálja ki a Shogun-t, mert máskülönben hatalmas élménytől fosztja meg magát. Bátran állítom, hogy a Dreamtime remekműve, felállíthat a dobogó legfelső fokára.

Legalábbis addig, amíg újabb vagy jobb nem születik ebben a műfajban.

Uriel

külsín/belbecs

LATVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Nagyszerű stratégia a kelet misztikus világából

végítélet

98%

SOULBRINGER

★ Az 1600 éves átok újjáéled...

SZEMÉLYI IGAZOLMÁNY

Fejlesztő: Infogrames
 Kiadó: Infogrames
 website: www.infogrames.com
 Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P41 400, 128MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Még a 80-as években jártunk amikor az Origin cég kiadta az Ultima című szerepjátékát, ami jelentősen hozzá járult a cég gyors sikeréhez. Az Ultima volt az első olyan szerepjáték, amelyben nem az volt a főszórvet tud elegyabugyálni, hanem a főmónytelén háttérinformáció a világ történelméről, és az aktuális feladatokról képezték a játék gerincét. Minden helységnek, és az ott élőknek meg volt a történelemben elfoglalt helye, és szerepe. Mindezekről rengeteget tudhattunk meg. Persze nem lett volna olyan nagy dolog, ha ezek a múltbéli legendák nem köszöntek volna vissza később a játék során. Például sok információt megtudhattunk a könyvtárban egy többszáz éve meghalt mágusról, aki nek a legenda szerint volt egy féldémon gyermeke, és ha valóban utána néztünk a legendának, kideríthettük, hogy igaz, mivel találkozhattunk a gyermekkel. Ezek az apró kis dolgok

kín tiszta esszenciájaként emlegetett gonosz entitás, óriási tervet forgatott fejében. Mivel végtelen léte kezdete óta teljesen önség kínoztta, amit csak halandók lelkével tudott csillapítani, elhatározta, hogy az őt imádó emberek és a melléjük adott démoni horda a Raas segítségével, egyszerre lefoglalja az egész világ lelkét. Tervébe csak egyetlen apró hiba csúszott: nem számolt a Rathennai boszorkány-mesterekkel akik bölcs és kutató elmék lévén hamar rájöttek Skorn készülő lelké holocaust törekvéseire. Az is az emberek oldalára billentette ki a mérleg nyelvét, hogy a boszorkány-mesterek közül volt egy férfi, aki élte azt a tökéletes állapotot, amikor a mágus tisztában van a világegyetemet mozgató összes

vén habognak a föld mélyében kóborló Raas-okról. Elhagyott templomok, és épületek találhatók mindenütt, ahol már csak a kóbor árnyak, és a gonosz mágia szelleme kísért. Egyszerre minden arra mutat, hogy Rathenna világa még nem jutott túl a nehezén, még sok szenvedés várja az ott lakókat amíg végre eljön a béke és a nyugalom. Ebben a helyzetbe csöppenünk bele egy fiatal ember képében aki apja halálhírére viszi el Madrigal-ban lakó nagybátyjához. Amikor belefogunk a kalandokba, nézzük meg a játék kezelését

Verszónjasok előnyben

Az options menüben, csak egy érdekes dolog található, és ez nem más, mint a game opció. Ha beállítjuk akkor

Hősünk nem képes végtelen mennyiségű tárgyat a hátán elcipelni, ezért ami felesleges, azt nyugodtan adjuk el. Ebben a menüben tudjuk felagatni a jobbnál jobb páncélokat, sisakokat és egyéb felszerelési tárgyakat is. Persze mielőtt vadul felhúznánk egy varázsgyűrűt, először azonosítsuk a polgármesterrel. Végezetül pedig, itt nézhetjük meg a karakterlapot, amin nyomon követhetjük az ifjú hős fejlődését III. szintlépésig. Amikor aztán szól a gép, hogy szintet léptünk akkor gyorsan lépünk be ide, hogy szétosztassuk a szintenként 12 pontot. Amire mindenképp rakjunk az az erő és a mana ill. jó ha az egészséget is fejlesztjük, mivel ettől nő az életenergiája a karakternek. Persze azért a gyorsaság és a harc képzettségeket se hanyagoljuk, mert hiába vagyunk erősek, ha olyan lassúak vagyunk, mint egy teknősbéka. A backpack menüből kilépve már csak két dolgot kell megnéznünk: a varázslat és a csata opciókat. Szerencsére mind a kettő gyermekien egyszerű: hiszen csak a kell bókunk az ogérrel a varázslatra, és máris végrehajtja a hősünk. Harcban ugyanez a dologunk, csak előtte állásfoglalunk az ellentétele, majd ha szemből áll vele a fickó, akkor nyomogassuk folyamatosan a fegyver alatt megjelenő parancsot. Ezek a parancsok nem lényegesek, csak az adott fegyverrel végrehajtható manővereket nevezték meg. Például: ki gondolta volna, hogy a bunkóval sunogtatni lehet? Ugye mondtam, hogy nem bonyolult? Most pedig, hogy mindent tudunk amit egy ifjú kalandozónak tudnia kell, induljunk el és derítsük ki, hogy mi is bűzik Rathenna-ban?



titokkal, és biztos közel tudja használni a mágját. Ezt a férfit úgy hívták, hogy Harbringer. Ő volt az aki szembe szállt Skorn-al, és a gonosz hordájával, és miután legyőzte Skorn-t,

a csatákban jelentős mennyiségű vér és bál lesz a jutalmunk. Persze aki mazochista és szereti önmagát cenzúrázni, az átállíthatja és nem fog egy csepp nedű sem folyni sem belőlünk sem az ellentélel. A backpack menü lesz az, amit a legtöbbször használni fogunk, hiszen minden tárgy ide kerül, amit elveszünk és innen is kell kijelölni őket, ha használni szeretnénk.

tették hitelessé, élővé a világot és a játékos annyira beleélhette magát, hogy a játék végén alig tudta elhinni, hogy az élet nem folyik tovább az Ultima világán a The End felirat után. Sajnos manapság nem nagy divat ilyen részletes és bonyult programot készíteni, hiszen rengeteg munka kitalálni egy képzeletbeli világ teljes, és átfogó történelméről. Az Infogrames is már régóta ígérgette a Soulbringer-t, mire végre megjelent, minden fanatikus szerepjátékos legnagyobb örömeire

Válasz a múltba

Rathenna világa 1600 évvel ezelőtt, majdnem teljes sötétségbe és szerződésbe borult. Skorn a sötétség és a

nyomtalanul eltűnt. Mára ez a történet már csak halvány legenda csupán, és senki sem emlékszik a teljes igazságra, arra hogy hogyan sikerült Harbringernek elpusztítani a gonoszt. Mégis, az ilyen horderejű dolgok nem tűnnek el nyomtalanul az idők kódében, ugyan az emberek nem, de Rathenna földjén magán hordja a régmúlt nagy csatáinak emlékeit. A vándor rendszeres találkozhat a misztikus, Hex-eknek nevezett varázsszerű monolitokkal, amikbe a legenda szerint maga Harbringer helyezte bele a tiszta esszenciális mágját és a lelke egy darabját. A bányászok akik túl mélyre merészkednek, sosem térnek vissza, vagy aki mégis azok ép eszűket vesz



pünkön a fogadó, ill. a nagybátyánk házához vezető utat, majd megkeressük minket egy kis szivességre. Elmondása szerint, mostanában nagyon sok rabló van a környéken. Van egy aki a háza, a Madrigál közötti úton, ahonnan nem mer kijönni, mert fél, hogy megölik. Miánk a bagtiszteletés, hogy elpáholjuk a rablót, és ezért cserébe egy kis meglepetést ígér. Ne is habozunk, induljunk el felfelé az úton, és hamarosan találkozunk is a fa mögött rejtőzködő rablóval, aki fajtája legszorgalmasabbja lehet, mivel még a tomboló vihar sem akadályozza meg, hogy egész éjszaka zsákmányra lessen. Kapjuk elő a törünket és intézzük el a zsványt, majd menjünk vissza a révész házához, és a tőle kapott kulccsal nyissuk ki az

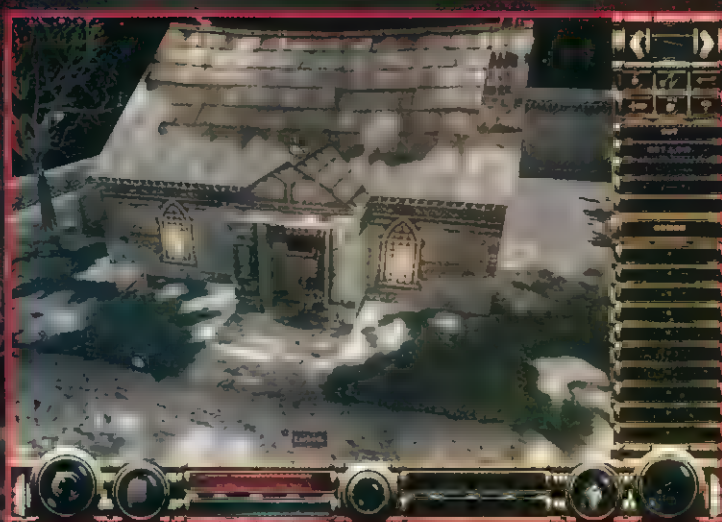
ajtót. Beszéljünk az öreggel, és jutalmul kapunk egy varázselet, amire majd később lesz csak szükségünk. Most hogy segítettünk megoldani az időrévész gondját, menjünk vissza az útra, és induljunk felfelé a Madrigálba. Ahogy beérünk a kapun, rögtön kedves fogadtatásban lesz részünk egy

Barthelago nevezetű ember személyében, aki nemes egyszerűséggel csak koldusnak titulál minket, és úgy is beszél velünk. Ne törjön meg minket a szíveslátás, inkább menjünk a fogadóba, abban a reményben, hogy ott majd kedvesebb emberek várnak. Sajnos a fogadóban sem fogadnak minket kitörő örömmel, hiszen szerencsénkre azonnal lincshangulatba kerülnek az ott tartózkodó emberek. Csak nagyon nehezen tudjuk kimagyarázni, hogy ne üssenek egyen, hiszen senkinek sem akarunk ártani. Amikor pedig megemlítjük, hogy nagybátyánkat keressük, akkor lenyugszanak végre a kedélyek, és meg is hallgathatjuk a véleményüket. Szerintük az öreg dilis, és állandóan arról hablatyol, hogy szellemekkel és tündérekkel szokott társalogni. A kocsmában jelenlévők közül a

boltoz, és Chant, a vándor a legszimpatikusabb, és a legsegítőkészebb, de sajnos itt leszogat Barthelago is aki megjegyzi, hogy ha mégis dolgozni akarnánk, akkor látogassuk meg a patikájában, mivel ő alkimista. Miután megmelegedtünk a kandalló fényénél, és egy kis bor társaságában flörtöltünk a csinos pincérnővel, induljunk el nagybátyánkhoz. A hozzá vezető úton találkozhatunk még egy-két banditával, de inkább ne hősködjünk, mert jóval erősebbek az általunk lecsapott fickónál. Ha követjük egyenesen az utat, akkor hamarosan rá is találunk arra a házra, amelyet kerestünk. Nagybátyánk, aki valóban úgy néz ki mint egy komplett idióta, azzal fogad, hogy tudta, hogy meg fogunk érkezni, és már

patikába, és beszéljünk Barthelago-val. Kérdezzük meg a munkáról, ami gyógynövények begyűjtése lesz, és válláljuk el. Tegyük ugyanígy minden emberrel, és válláljuk el minden munkát. Gyógynövényeket szinte mindenhol megtalálni, a jósnő által kívánt madártojást pedig, az Eastern moor-nál találhatjuk meg. A kovács fémeket kér tőlünk, amit az Eastern moor-i gyémántbányából találunk. A polgármester régi iratokat akar, aminek első darabját a jósnő adja oda nekünk. A koc-

vács vár minket. Ezen a kijelentésen akár mosolyoghatnánk is, de nagybátyánk hamar bebizonyítja, hogy nem is olyan dilis, mint amilyennek látszik. Az öreg elmeséli nekünk, hogy a közeli törönyből már régóta beszélgetnek hozzá a szellemek, és sok mindent megtanult a mágiáról, amit nekünk akar tovább adni. Bizonyítéknak ott van a varázskönyv, amit ha kinyitunk, rögtön őt varázslat birtokába kerülünk. Lefekvés előtt pedig, még ad nekünk a nagybátyó egy kis feladatot, hogy gyűjtsünk neki össze kétszáz aranyat, és akkor tovább oktat. Furcsa arkifejezésünket látva hozzátesszi, hogy majd megértjük, hogy miért kell ez a pénz a továbbtanuláshoz. Mindezeket megemléstve, térjünk nyugovóra! Másnap reggel kezdjük azzal a nappal, hogy bejárjuk a várost ismerkedésképpen, és már arra járunk, nézzünk be a



patikába, és beszéljünk Barthelago-val. Kérdezzük meg a munkáról, ami gyógynövények begyűjtése lesz, és válláljuk el. Tegyük ugyanígy minden emberrel, és válláljuk el minden munkát. Gyógynövényeket szinte mindenhol megtalálni, a jósnő által kívánt madártojást pedig, az Eastern moor-nál találhatjuk meg. A kovács fémeket kér tőlünk, amit az Eastern moor-i gyémántbányából találunk. A polgármester régi iratokat akar, aminek első darabját a jósnő adja oda nekünk. A koc-

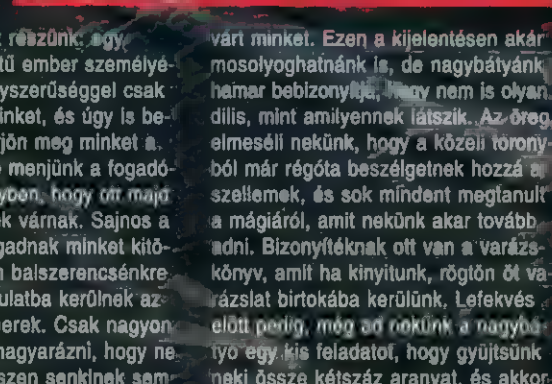
tóbbi rablót is, és törőnnel fogunk, ahogy színtjeleni azama egyen. Ha már olyan 4-5 szint körül járunk, akkor ideje utánanézni a nagybátyánk háza közelében elhelyezkedő barlangnak. A ránc rontó pókot akár egy tonnel elintézhettük, de sokkal hatásosabb ha karddal szabdaljuk-eztől öklmét. Csontvázak ellen persze nem árt, ha beszerzünk egy buzogányt, hiszen a kard nem ér ellene semmit. Ha ezekkel az élőholtakkal csatázunk, nem árt, ha előtte magunkra varázsolunk



már egy csomag elszállításával bízik meg bennünket, de arról később. A legfontosabb küldetést Elric adja a polgármester. Először is meg kell ölnünk a banditák vezérét, és ki kell szabadítanunk az eltűnt ömböfeket. Ezért a két feladatot száz-száz aranyért a markunkat. Ha megkapjuk a feladatokot, menjünk, és kezdjük el módszeresen eltüntetni a banditákat, de mivel még nem vagyunk valami erősek, ezért egyelőre csak azokat öljük meg, amelyek egyedül mászkálnak. Amikor pedig elég pénzünk van már, vegyünk egy dárdát a kovácsnál. A bátrabbak a dárdát megpróbálhatják elvenni a csontvázától is a barlangban. A dárda az egyik legjobban használható fegyver, a banditák ellen pedig egyenesen kiváló! Arra persze azért vigyázzunk, hogy ne tegyük tönkre a fegyverünket, mivel a sok csatától romlik a fegyver minősége. Ha már a fegyver státusza poor-ban van, akkor vigyük el a kovácshoz, aki egy kevéske pénzért cserébe kijavítja. A dárda segítségével mostmár bátran elintézhettük a

óptiméni látunk meg, aminek a lepedőjét egy órási sárkányemlék díszíti. Itt észünkbe jut nagybátyánk meséje, ami egy hatalmas sárkányról szól, aki amióta világ a világ, mélyen alszik. És miközben alszik ez az ősi lény, álmodik, de nem egyszerű kis álmot, hanem Rathenna világát álmódja meg! Menjünk be az épületbe és reménykedjünk, hogy egyhamar nem fog felébredni a sárkány! Hosszú folyosón találjuk magunkat, és ha jobbra megyünk, találkozhatunk a kriptá órével. Őt nagyon nehéz legyőzni, de megtehetjük azt, hogy amikor kevés az energiánk, akkor kirohanunk! Gyorsan felgyógyítjuk magunkat, majd visszamegyünk tovább csépelni a gonosz teremtményt. Szerencsére neki nincs annyi esze, hogy felgyógyítsa magát két harc között....

Miután megöltük a kriptaszökevényt, neki is láthatunk a szentély kifosztásának. Szedjük össze mindent, majd az elhullott ellenfelünk által elejtett kulccsal, nyissuk ki a szarkofággal szemben elhelyezkedő ajtót, amin



keresztül kijuthatunk a nagybátyánk házához vezető útra. Adjunk el minden felesleges cuccot, illetve ázenesítsük be a talált varázslárgyakat, és menjünk vissza a barlangba. Az első keresztelődésnél balra menjünk, és a ránk ronító csontváz elemínálása után menjünk ki az easter moors-ba vezető

útra, mivel az a hírhedt orgyűlés helye. Ez a cén olyan rejtélyes, hogy még süttogni sem mernek vele a papok, ami érthető. Hiszen ezek az orgyűlések nem egyszerű emberek! Állítólag lepaktáltak a Raas-áris hatalmas mágia birtokosai is egyben. Ezek az embe-

rák hátborzongató démoni hangján, hogy az árulását megbüntetik, és az elárulók ne ezúttal magukkal viseljék a bűnt. Hogy mi se unatkozzunk, itt hagyjuk nekünk egy emberüket. Készítünk fel egy kemény csatára, és a lárdá segítségével küldjük a poklokba az orgyűlést. Utána pedig induljunk felderíteni, és átkutatni a házat! Két érdekes dolgot találunk: egy grimoire-t és a demonic papers II-t, amit eladhatunk majd Elric-nek. Menjünk az easter moors-ba, és keressük meg azt a farmot, ahol a gyémántbánya nyílik. Beszéljünk a kislánnyal, aki elmondja, hogy a szüleit a bányában dolgoztatják a gonosz "bácsik". Menjünk a bányába, és mentjük meg a szerencsétleneket a gonosz céh mesterkedéseitől! Csapkodjuk le az itt őgyelgő zsiványokat, a kő gólemeket pedig kerüljük el, mert sem fegyverrel, sem pedig mágiaiával nem lehet legyőzni őket. Viszont ha bekapcsoljuk a csilléket és az útjukba csaljuk őket, akkor

legkönnyebben elkerülhetjük őket. Ha meg egy kővel is kasszát találunk a Ravenscar-ba vezető úton, akkor eladhatunk majd fel. Most hogy ezt a kisvárost megmentettük, ideje Ravenscar-ba mennünk, és megkeresni a céhet, és az Árnak templomát. Ám ezt az utat nem jegyezték le a legendák, ezért nektek kell kiderítenetek, hogy hogyan is folytatódik a történet, és hogy vajon előkerül-e Harbringer, hogy megmentse a világot!

Stayin' alive

A Soulbringerben az egyik, talán legnehezebb feladat az, hogy hogyan maradunk életben főhősünkkel. Ezt hamar észre fogjátok venni, ha csak úgy végig akartok menni a játék első részén a leírás segítségével. Mert kellő szintlépés, és erőnlét híján, bizony még az első béna rabló is simán lecsap minket, és mi lesz később, amikor majd harman-négyen is támadnak majd ránk... A Stonekeep

taktikák itt sajnos nem jönnek be, nem tehetjük meg azt, hogy beleütünk az ellenfélbe, majd elfutunk, mert a kedves utónunk fulkos, ha már egyszer meglátott és addig nem hagy békén, amíg valamelyikünk meg nem hal. A távolsági fegyvereknek sincsen sok haszna,



kijáraton. Járjuk körbe a mezőket, és szedjük fel a növényeket, és az első Ulána pedig menjünk Jake farmjára, akinek már régóta nálunk van a csomagja, ideje odaadni neki! Mikor bekopunk az ajtón, meg is halljuk Jake hangját de meglepő módon nem az ajtó, hanem a hátunk mögül. Egy számszerűlából a kezében és nagyon idegesen megkérli tőlünk, hogy mit is keresünk itt nála és a válasza, hogy csomagot hoztunk neki, beljebb tessék menni és a csomagot a házába, ahol megvárjuk, hogy Jake-et megértsék. Érdekelheti a régi idők tárgyai emlékei, mert teli van vele az összes szoba. A könyvtárban ismét megkér minket, hogy pontosan mondjuk el, hogy miért is jöttünk, de mielőtt elmondanánk, nyugodtan kérdezzük meg a démonokról és a guild-ról is. Ugyanis Jake nem tudja azt, hogy mi nagyon sokan megmutattuk Melissa-nak, a varázslónőnek és Chant-nak a ládat, mivel nagyon piszkálta a kíváncsiságunkat a rajta látható jel. A két keresztbe fektetett kard jelentése sem

rek azok, akik elvegyűlnek az egyszerű emberek között, és minden gyanúsat azonnal jelentenek a céhmestereknek. Ezen el is gondolkozhatunk, amikor Barthelago a ládára vetett gyors pillantás után elkezdi minket nagyrazeni, és rendkívül nyájasan viselkedni velünk... Jake perze nem sok információt ad, és mikor újra a ládára tereledők a szöveg megkér minket, hogy nyissuk ki mivel ő nem meri kinyitni az ilyen gyanús eredetű csomagokat.

Mi rendes segítőkész főshőkhöz méltóan ki is nyitjuk a ládat, amikor hátborzongató események közepette megismerkedhetünk a céh nagyon hatásos módszereivel. Ahogy a láda kinyílik, egy vértől csöpögő levágott fej lebeg ki belőle, és síri hangon közli Jake-el, hogy a céh tud arról, hogy elárulta őket, és a büntetés nem marad el! Jake félholt lesz halott a látványától, de amikor a semmiből megjelennek a céh emberei egy csuklyás lényel, akkor esik csak igazán pánikba. A csuklyás is elmondja,



megszabadulhatunk tőle. A bányában dolgozó embereket láthatóan valamilyen mágiaiával befolyásolják, mivel mondani is csak annyit tudnak, hogy "dolgozni-dolgozni". Keressük meg a rabszolgamester-t, és miután támadó mágikákkal legyőngítettük, csapjuk le, és vegyük fel az általa elejtett kulcsot, illetve scimitar-t. Keressük meg a faajtót, ami az egyik leghosszabb sín végén fekszik, és nyissuk ki, majd induljunk be az ottani csillé. A csille elszáguld az ellenkező irányba, és ott betöri azt az ajtót amit nem lehetett kinyitni semmivel sem. Ott felvehetjük Harbringer első ereklét, az alkímia koponyáját.

A bányában találkozhatunk még egy csuklyás figurával is, aki sem erővel, sem mágiaiával nem tudunk legyőzni, de ha van nálunk egy banishment scroll, amit Elric-től lehet vásárolni, akkor ő sem jelenthet problémát. A rabszolgahajcsár terméből keletre haladva, találhatunk egy mágikus kőbűvészt, ami pont olyan piros fénnel világít, mint az elvarázsolott paraszok feje. Menjünk végig a kővezető síneken, és kapcsoljuk ki az ottani csillét, és örömmel nézhetjük végig, ahogy a nehéz barlangi jármű teljes sebességgel neki megy és lerombolja a demoni követ. Ahogy a kővezető kő, a paraszok maguk is elmozdulnak, és nagy meglepetéssel

hiszen ahogy egyet belelővünk a kiszemelt célpontba, az elkezdi keresgálni, és ahogy meglát, már rohanni is felénk. Ettől függetlenül nem szabad hanyagolni sem a short illetve a crossbow-t, sem pedig a távolba ható varázslatokat! Arra tökéletesen megfelelnek, hogy egy-két lövéssel meggyengítsük a delikvenst, majd amikor észrevesz minket, gyorsan váltsunk fegyvert, ha nem akarunk bajba, és vele együtt a sírba kerülni! Később a játék során szerezhetünk újainkhoz romok kiegészítőket, amivel megsemmíthetjük a ránk ronító szörnyek és banditák életét. Ilyen kiegészítők például a fogazott, és a horgas nyílvevessző, amik egy jó célzással akár azonnali halált is okozhatnak! Kezdetben, ahogy egy igazi szerepjátékhoz illik, szinte egy szál gatyában indulunk, és a fegyverek terén sem állunk valami jól. A törnek semmi olyan előnye nincs, amiért érdemes lenne megtartanunk, ezért cseréljük olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak lehet. En azt javasolom, hogy dárdat vegyünk elsőként, mert ezzel a fegyverrel könnyedén elintézhethetjük a környéken garázdálkodó rablókat, és így gyorsan felléphetünk kb. az ötödik szintre, amikor már nyugodt szívvel elmehetünk a bányába, vagy a barlangba. Igen ám, de miből is lehetne dárdat venni, hiszen nagyon





az árát a kovács? Azonát a munká-
kat, amiket feladatul adnak nekünk.
Megfizetjük el természetesen, és ha elég
szorgalmasak leszünk, akkor megiesz
a pénz is! Én nem ajánlom, hogy
mágiával próbáljátok megölni a bandi-
lákat, mert nincs elég manapont
hozzá a kezdetekben. Az a kevés,
ami van, az pedig jó lesz nekünk
későbbre. Ha mégis elhasználná-
valak a manapontokat, bizonyára
nagyon ideges lesz, amikor megtudja,
hogy csak egyfajta képpen lehetséges
a visszanyerése, ha veszünk egy 120
aranyba kerülő italt.

Szóval azt tudom tanácsolni, hogy
aki nem milliós, az inkább ne vár-
szolgasson az elején! Amikor "kigy-
koroltuk" magunkat a kint kóricáló
zsvány bandákon, induljunk vissza a

javaslom a megvételét, mert hamaro-
sán nagyon sok kardot fogunk találni,
csak győzzük eladni! Például, ha
legyőzzük a bányában mászkáló



slavemaster-t, akkor elvehetjük
tőle a scimitar-jét, ami sokkal jobb a
megvásárolható kardoknál. A
páncélok is ez a helyzet, ne
vegyünk, hanem
várjuk ki türelme-
sen, amíg el nem
vehetjük valamelyik ellenfelünktől. A
csata miatt természetesen a páncél-
nem lesz jó kondícióban, de jóval
kevesebbe kerül megjavítani, mint
megvenni.

kovácshoz. Javíttassuk meg vele az
elhasználódott fegyvereinket, és ha
van zsákmányolt, illetve talált páncél-
unk, akkor azt is kalapáltassuk ki!
Ha már itt vagyunk, üldözzünk némi



aranyat egy
buzogányra is,
mert a barlangban
tanyázó csontvá-
zakat hiába
üldögetjük a dárda-
val... Persze,
lehet ott találni
fabunkót, de
messze nem
olyan hatásos
csontváz ellen,
mint a jó öreg
buzogány. Vá-
rolható még a
kovácsnál kard-
ok, de én nem

A kijavított páncélt, és az egyéb tar-
tozékokat az backpack menüben ta-
lálható "próbababára" adogathatjuk fel.
Remélem az egyértelmű, hogy a
páncélok állapotára is megkülönbözte-
tett figyelmet kell, hogy fordítsunk,
mert ha nem, akkor azt fogjuk észre-
venni, hogy csata közben egyszer
csak "lemállik" rojunkt az egész védő-
felszerelés!

Amikor főellenfelekkel nézünk szem-
be, mint például a kriptőr, vagy a
slavemaster, a következő taktikát
érdemes követni a győzelem remé-
nyében: még a távolból lőjünk rá egy
támadóvarázslatot, majd gyorsan
mondjunk magunkra egy vagy kettő
minor shield-et, és dardával üldöge-
sük őket. Ha pedig rosszul állunk,
egészségügyileg, akkor gyorsan
varázsoljunk el egy minor heal-t is



fegyverekkel és páncélzattal nyomul-
junk, és a felesleges tárgyakat adjuk
el, hogy hátizsákunkba minél több
élelmet tudjunk felhalmozni. A köny-
veket, amikben a világ történelme
van, miután elolvastuk nyugodtan
adjuk el, mert jó pénzt fizetnek érte!
Persze nem árt, ha tartunk egy men-
tést is, ahol még-megvan a könyv,
hátha szükség lesz rá mint információ
forrásra...

Úgy gondolom, hogy mindenképpen
megérte ilyen sokat várni erre a prog-
ramra, mert nagyon jól sikerült. A
grafika egyszerűen káprázatos, ilyen
szép hópileheket még egyetlen játék-
ban sem láttam! A figurák mozgása
szinte tökéletes, és a komor téli táj is
szívbemarkolóan gyönyörű képet
mutat. A zene nagyon jól illeszkedik a
játék sötét hangulatához, és a
színeszkek is kellő beleéléssel mond-
ják a szövegüket, nekem legjobban a
főhős kissé optimista fickót sugalló
hanglejtése tetszett. A játékidővel
sincs probléma, szerintem van benne
olyan 100-120 órányi bőven, de lehet,
hogy több is.

Talán csak egy negatívumot tudnék
mondani, mégpedig azt, hogy ha lesz
is második rész, arra megint mennyit
kell majd az igényes szerepjáték
rajongóknak várniuk? Remélem nem
annyit, mint amennyit Ralhenna
polgárainak kellett Harbringer vissza-
érkezéséig...

Solan

külcsin/belbecs

LATVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENÉTEREM	■■■■■■■■■■

summa summarum

Végre egy hangulatos, jól
játszható dark fantasy!

végítélet

95%

WILD WILD WEST THE STEEL ASSASSIN

★ A cél szentesíti az acélt

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SouthPeak Interactive
Kiadó: Ubi Soft
website: www.ubisoft.com
Minimum konfiguráció: P-II266, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II400, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Poros utak, füves préri, sziklás kanyonok, fűtőlű szél, zakatoló gőzmozdonyok, lármás szalonok, pisztolypárbajok... Igen, ez a vadnyugat. De mi a helyzet akkor, ha a felek nézeteltéréseit nem coltokkal, hanem hatlővetű shotgunnal, pengevetőkkel, infraérzékelős revolverekkel, lángszórókkal, vagy elektromos puskákkal (!) rendezik le? És mit keresnek itt a titkosügynökök, meg a mágneses indukció?? Nos ez már valami más, valami egészen új... Igen egy "Vadiúj Vadnyugat". Bizonyára sokan láttátok a morbid, fekete humorral fűszerezett Wild Wild West című vígjátékot. Történetünk ugyanebben a "kissé" anakronisztikus környezetben, öt évvel Abraham Lincoln, az Amerikai Egyesült Államok tizenhatodik elnökének brutális meggyilkolása után játszódik.

Az észak és dél közötti ellentét szülte rés is kezdett végre összezárulni. A dolgok tehát javulni látszottak, egészen addig, amíg Grant elnök halálos fenyegetést nem kapott valakitől, aki magát "Abraham Lincoln Igazi Gyilkosa"-ként nevezte meg. Az általunk irányított titkosügynököknek – mert ketten vannak – a filmből már jól ismert James Westnek (Will Smith), és Artemus Gordonnak (Kevin Klein) jutott az feladat, hogy az idővel versenyt futva megtudják, kik állnak a

könyörtelen fenyegetés mögött, megállítsák a gazembereket, és megmentse az elnököt.

Ismét egy egyszerű rutinfeladattal állunk tehát szemben, a probléma csak az, hogy hőseinknek teljesen más elképzeléseik vannak a feladat megoldását illetően. Ha valaki nem látta volna a filmet, annak itt említeném meg, hogy James és Artemus olyan közel állnak egymáshoz, mint a tűz és a víz. Míg a mesterlövész James coltján (és más extrém fegyverein) kívül

menüben találjuk magunkat, ahol hat lehetőség közül választhatunk. A "New Game"-mel új kalandnak vághatunk neki. A "Restore Saved Game" opció a korábban elmentett játékállások visszatöltésére szolgál. Az "Options" menüben állíthatjuk be a hangok, és a grafika minőségét, a zene és az effektek hangerejének arányát, valamint a játék nehézségi fokát. A kaland esetében ezt növelve csökkennék, illetve semmitmondóbbak lesznek a nyomok, amelyeket találunk. Az

megfelelő hozzá a hangkártyánk. A zenék is kellőképpen vadnyugati hangulatot árasztanak, a szereplők pedig stílusos beszólásokat intéznek egymáshoz. Mindezt a filmből már ismert morbid humorral fűszerezték a fejlesztők. Az animációk szépek és igényesek lettek, de mivel ezek is erősen igénybe veszik a 3D kártyát, időnként erősen akadoznak. Egy komolyabb erőgépen talán...

A program kezelése gyorsan elsajátítható, bár néha kissé körülményes. Mivel stílusát tekintve a Wild Wild West leginkább egy kalandjátékhoz fogható, az irányítás oroszlán részét az egérrel végezzük, a billentyűzetten mindössze néhány "hotkey" kapott helyet. A képernyő játék közben két részre oszlik, a játéktérre, ahol hőseink mozognak, illetve egy vékony inventory sávra, amely alul helyezkedik el. Itt található az energia kijelzőnk, egy sheriff csillag, melynek öt csúcsa, illetve a belsejében látható szám mutatja aktuális életerőnket. A bal szélén lévő három karika ábrázolja a leggyakrabban igénybe vett felszerelési tárgyakat, a "bal" kézben a jelenleg aktív, a hátizsákban pedig a ritkábban használt eszközöket, valamint a



éles nyelvét használja az előtte álló akadályok leküzdéséhez, addig a pacifista Artemus (aki feltehetőleg létfontosságú tagja lehetett Mac Gyver családfájának) nagyítókkal, csipeszekkel, kis kézi – mindentudó - laboratóriumokkal, profi maszkokkal, és a jó égtudja, hogy hányféle lehetetlen eszközzel vívja harcát a rosszfiúk ellen.

A játék betöltődésekor a fő-

akció szintjén állítva pedig nemcsak az ellenfelek számát, hanem azok ügyességét, és agresszivitását is erősen befolyásolhatjuk. Ha valaki hallás alapján nem ért jól angolul, itt beállíthatja, hogy a párbeszéd szövegesen is megjelenjen a képernyőn. A "Credits" cím alatt a fejlesztőgárda mutatkozik be, a "Help"-re kattintva pedig a játék irányítását tanulhatjuk meg (A "Quit" gombot nem mondom meg mire jó). (most feladtad a leckét! – tényleg mire is? -Sz.JVC.)

Grafika tekintetében az engine a már jól bevált fix pontokon rögzített kameraállásokat használja pre-renderelt hátterekkel. 3D támogatás van, még 3D-s hangzás is beállítható, amennyiben



napiót vehetjük szemügyre. A középső régióban látható négy karika illetve a "jobb" kéz az összes birtokunkban lévő gyilkoló eszközt, valamint az éppen a kezünkben tartott fegyvert, Artemus esetében pedig a bonyolult kis ketyeréket jelzi. Ha James-t irányítjuk, a "jobb" kéz és az energia kijelző között két szám is található. Ezek az aktív fegyverben lévő, illetve az összes hozzá tartozó lőszer mutatják. Ha a fegyverből kifogy a muníció, akkor a számok feletti "Reload"



gombbal tölthetjük újra (bár ez meglehetősen hosszadalmas művelet). A sheriff csillag alatt van a "Menu" gomb, mellyel a módosított főmenübe jutunk. A "New Game" és a "Credits" opciókat három másik gomb váltja fel. A "Resume Game"-mel visszatérhetünk a játékba, a "Save Game"-mel elmenthetjük a jelenlegi állásunkat, bár ezt a gép időnként magától is elvégzi, a "Main Menu"-vel pedig befejezhetjük a játékot, és az eredeti főmenübe léphetünk.

A játéktérén lévő használható objektumokat a program a kurzor megváltoztatásával jelzi. A két lábnym esetén a bal egérgomb egyszeri megnyomásával az adott helyszínre sétálhatunk, két gyors kattintással pedig futásnak eredhetünk. Ha a lábnymokat zöld karika keretezi, akkor a mozgás végeztével a kameraállás is meg fog változni. A kéz ikonnal felvehetjük, illetve használhatjuk az adott tárgyat. A szürke fogaskerék azt jelzi, hogy az objektumon valamit használni kell, de épp nem az van a kezünkben. Ha a megfelelő eszközt vesszük elő, akkor a fogaskerék színe zöldre vált. A szem ikonnal megvizsgálhatjuk az adott dolgot, a szájjal pedig beszélgetést kezdeményezhetünk valakivel. A visszahajló sárga nyíl az előző menübe való visszalépésre szolgál. A nagy W megjelenése esetén elsődleges főhadiszállásunkra, a filmben látott szupermozdonyra (ezt a mozdonyt még James Bond is megirigyelné)



térhetünk vissza, vagy éppen távozzhatunk onnan. Ha a kurzor óra formájúra vált, akkor átvezető képet láthatunk, melyet az ESCAPE gomb lenyomásával ugorhatunk át. Ha az egeret egy ellenfélre húzzuk, akkor

kezdve először egy bevezető bejátszást tekinthetünk meg: Baltimore Harbor kikötőjének éjszakai félhomályában néhány alak ládákat csempész fel a dokkokhoz. A kikötő éjjeliőre azonban megneszeli a dolgot, és egy koltal a kezében kísiet a dokk ládákkal zsúfolt deszkáira. Az egyik csempészt észre is veszi, és mivel az menekülni próbál lepuffantja. Ekkor meglát egy babát az egyik hordón. A bábu az elnököt ábrázolja, amint épp kezet fog valakivel. Hirtelen egy ötöt alak lép elő, és fegyvert tartva az



egy vörös zsugorodó célkereszt jelenik meg rajta. Lőni az egér jobb gombjával tudunk (minél kisebb a célkör, annál nagyobb esélyünk van a találatra). Ha ellenfelünk kívül esik a kezünkben tartott fegyver lőtávolságán, akkor a célkereszt színe szürkére vált. Ha a célpont nem látható az adott kameraállásból, akkor a képernyő szélén egy kis piros nyíl jelenik meg (A nyíl ilyenkor mindig az ellenfél felé mutat) míg a céltábla ikon olyankor jelenik meg, amikor ugyan ellenfélre mutatunk, de nincs a kezünkben fegyver. Artemust irányítva a célkereszt nem ellenség, hanem megvizsgálható tárgyon vagy nyomon jelenik meg.

A játék pauzálása a billentyűzeten a P-gomb, vagy a SPACE lenyomásával történik. Az ESCAPE

bejátszások és párbeszédok átugrására szolgál, a C-vel a párbeszédok szöveges kiírását kapcsolhatjuk ki/be, a H (vagy az F1) lenyomásával a "Help" menübe jutunk, míg a Q-gombbal kiléphetünk a programból. Új játékot

éjjeliőr fejéhez arra kényszeríti, hogy fogjon kezét a bábuval. Igen ám, csak hogy a bábu két igen természetes kondenzátort kötötték, és amikor a fickó megfogja a kezét, azonnal agyonvágja az áram. Rövid időre látjuk az elkövetőt is. Az illető egy nő... És itt kapjuk meg James West irányítását. Épp a célbalövést gyakorolhatnánk, amikor egy sürgős üzenetet kapunk, miszerint maga az elnök hivat minket.

A tanácskozás a Wayfarerben (a szupermozdonyban) történik. Grant elnök itt közli velünk az öt ért fenyegetést, és felkér bennünket a veszély elhárítására. E nemes cél érdekében kölcsönadja nekünk a Wayfarert is. Ez a vonat lesz a későbbiekben hőseink elsődleges főhadiszállása. Minden küldetés befejezése után ide térnek vissza gyógyulni, feltölteni készleteiket, és felfegyverkezni. A Wayfarer jelenti számukra ezek után a kapcsolattartást is, a cselekmény ugyanis két külön szálon fut tovább. James az összeesküvők főhadiszállását indul megkeresni, Artemus pedig a kikötőbe indul, hogy kinyomozza a rejtélyes gyilkosság körülményeit. Hőseinkkel ezután négy-négy különböző pályán kell keresztülvergődnünk, míg végül az utolsó pályán ismét összefutnak.

A beszélgetés után választhatunk, kivel kezdjük a nyomozást, bár ez

Wild Wild West – a film



Mivel annyiszor hivatkoztam a filmre, úgy gondoltam összefoglalom a lényeges tudnivalókat, és a tartalmat dióhéjban azok kedvéért, akik nem látták, és kíváncsiak rá. Lássuk csak, mit is kell róla tudni! A Wild Wild West című vígjáték Barry Sonnenfeld rendezésével készült, kiadásáról pedig a Warner Bros gondoskodott 1999-ben. Magyarországon az "Egy Vadiuga Vadnyugat" címen futott be a mozikba. A történet egy vadnyugati kisvárosban kezdődik, ahol James West (Will Smith) a legendás mesterlövész egy csempészbandára les. Miután a banda megérkezik, West gyorsan ismerteti velük politikáját: "Előbb löjj, aztán még löjj, és ha már mindenki meghalt, akkor kérdezz." A harc közben viszont a csempészek lovaskocsija elszabadul, és James csak a célállomásnál tudja megállítani. Itt, egy fogadóban megpillantja régi ellenségét, Vértüdő McGrath-ot aki a szülei halálát okozta New Libertyben. Megpróbálja elkapni, de Artemus Gordon (Kevin Kline) egy szövetségi nyomozó megállítja, mivel a fickóból információkat akar kicsikarni. Dr Artiss Loveless (Kenneth Branagh) közbeavatkozással azonban McGrath megmenekül. Grant, az Egyesült Államok elnöke azzal bízza meg Artemust és Jamest, hogy derítsék ki három elrabolt tudós hollétét, és azt, hogy ki szervez ellene összeesküvést. A szájak egy Manulo Pointhoz vezetnek, ahol fény derül Lovless és McGrath összeesküvésére. Loveless a masinológia segítségével olyan pusztító fegyvert akar létrehozni, amellyel kapitulációra kényszerítheti az elnököt. West és Gordon felveszi a harcot az örült doktorral. A film innentől egy morbid humorral fűszerezett leszámolás-akció paródiává válik. Mivel a játék a folytatásról szól nem nehéz kitalálni, hogy a két nyomozó sikerrel járt... A film olyan morbid humorú, hogy az talán már törvénytellenes is. A Wild Wild West egyébként amerikában kiérdemelte az Év Legrosszabb filmje díjat (bár talán csak azért, mert ez állt a legközelebb az Év Legmorbidebb Filmje díjhoz... Ki-ki döntse el maga.

84%

74 **576** Kbyte #112 2000. June 23

Kérdés: **Ugye TE is előfizettél már az 576 Kbyte-ra?**
Válasz: (az Olvasó tölti ki)

Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiába gyűjteményünkre, mert egy csomó ketyere foglalja itt a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik rendkívül kifinomult ízlésükről és pénzügyi génuszukról ily módon tesznek bizonytságot!

Akik 2000. augusztus 15-éig legalább egy évre előfizetnek az 576 Kbyte-ra (vagy egy évvel meghosszabbítják már érvényben lévő előfizetésüket), azok között az alábbi hasznos holmikat sorsoljuk ki:

**2 db Voodoo 3 videókártya
2 db Riva TNT 2 32MB videókártya
2 db 13 GB winchester
10 teljes árú játékprogram.**

Az első 100 előfizető gyorsaságáért egy-egy Need for Speed kulcstartót is kap ajándékba

**Az 576 Kbyte előfizethető a szerkesztőség címén:
Budapest, 1389. Pf.132**

**Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft**

Siess Atyádhoz a havi zsebpénzedért és gyorsan dobd fel rózsaszín postai utalványon, mert már epedve várjuk!

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

★ Ki fogja uralni a Star Trek univerzumot?

RENDELÉSI ADATOK

Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro
website: www.microprose.com
Minimium konfig: P166, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P200, 32MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

A mikor egy téma iránti rajongás már kisebbfajta örökléte fokozódik, a dolog általában túléli a saját keretein. Így történt ez a Star Trek esetében is: lassan egy egész iparágga női ki magát a Star Trek licensz felhasználása. Hogy csak szívesen a játékok berkeiben maradjunk, hanem mellette igencsak leszűkítjük a körö: volt például már Star Trek-es first person shooter, real time stratégiai játék, kalandjáték, de még flipper is. Természetesen már rég nem arról szól a dolog, hogy néhány furcsa (úgymond futuriáztikus) külsejű figura repked a világűrben az Enterprise űrhajó fedélzetén: a Kirk, illetve most már Picard kapitány által feltárt űrbéli tájak egy ideje már önálló életet élnek. Maga a Star Trek univerzum a főszereplője a Birth of the Federation-nek is, melyet a Microprose a jó régi Master of Orion hagyományokhoz, vagyis a játék egy szöveges stratégia szabályok szerint működő, fordulóként zajló stratégia, egyetlen kis "kapitányocskát" helyett egy uralkodót kell megszembélyesíteni.

bölcsőjét kell megalapoznunk, arra azért ne számítson senki, hogy a kezdetektől indulunk, s így például olyan környezetben tevékenykedünk, mint amilyen még Kirk kapitány idejében volt. A Paramount – érthető módon – csak apránként hajlandó kiadni a kezéből a licenct, vagyis csak a sorozat legifjabb inkarnációjában láttat dolgokat használták fel. Azok viszont mind megvannak maradéktalanul: a Szövetség oldalán az Enterprise osztályú vezérhajók, a klingon Bird of Prey csatahajók, és még lehetne sorolni a többi híres típust is.

De a technikai hűség mellett még

a Ferengi, a Klingon, és a Romulán. Az utóknál meglepő módon rövidebb, de flexibilis környezetet találunk. Megadhatjuk, melyik birodalom milyen technikai színvonalról kezdjen, szerepeljenek-e még kisebb, jelentéktlenebb fajok (mint például a Vulcaniak, vagy a Betazoidok), illetve, hogy milyen feltételek mellett lehessen a győzelmet kivívni. Utóbbihoz el kell döntenünk, milyen nehézségi szintet választunk, kérünk-e visszaszámlálót a fordulóknál, illetve a csatáknál, legyenek-e váratlan események, legyenek-e egyáltalán csaták, és ami talán a leglényegesebb: mire menjen ki a játék. Ha vendettát

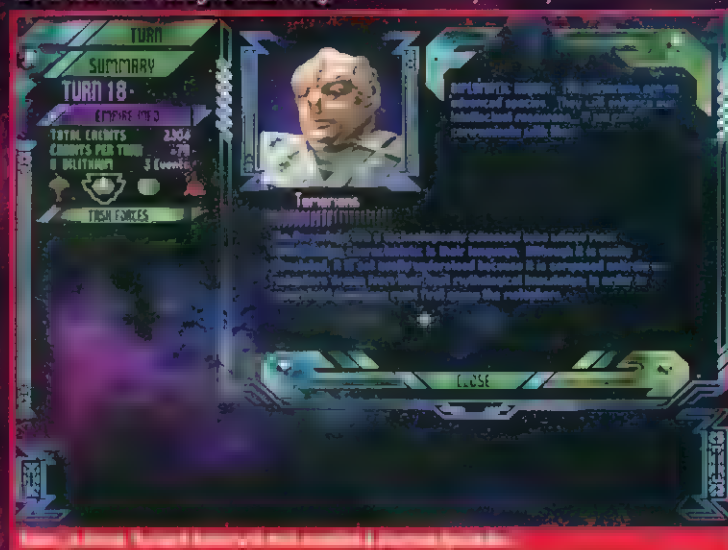
Rokon lelkek

Star Trek Armada

A később megjelent Armada teljesen ugyanabban a Next Generation-os környezetben játszódik, mint a Birth of the Federation, csak épp az már egy real time stratégia lett teljes 3D-s támogatással. (ld. 576 '00/4 – 79%)

Homeworld

Az űrbéli stratégiai játékok egy másik "Next Generation-je", ami azonban nem a témájával, hanem a full 3D-s grafikájával vívta ki ezt a titulust. (ld. 576 '99/11 – 81%)



AZ ŐS FŐVÁROSAI

Egy rátermett uralkodónak természetesen csak egyetlen életelője lehet: az egyeduralom. Kiélni egy birodalmat, és eltiporni a riválisokat. Mindez persze már számtalan Civilization-klonban átéltethető, de ami ezt a játékot különlegessé teszi (legalábbis a téma rajongó számára): az a teljes Star Trek miliő. A játék alkalomra az univerzum teljes technikai arzenálja a rendelkezésére állt. Vagy legalábbis majdnem a teljes. Mert noha egy civilizáció

fontosabb, hogy a civilizációk is nagyon ismerősek: az egyes fajok képviselői pontosan úgy viselkednek, amint azt elvárhatjuk tőlük. A Ferengi aljas népség: oda áll, ahol pénz van. A Klingonok büszke a harcosok, általában kitartanak a végsőkig. A Szövetség pedig – hogy

is mondjam – olyan emberi. Látszólag az egyetemes jót szolgálják – például nincs még egy olyan faj, ami békét ajánlana fel, miután majdnem porig gyalázta az ellenfelét -, de valójában inkább csak taktika húzódik meg a "humánus" lépések mögött.

A játék elején az első dolgunk, hogy válasszunk magunknak, melyik népet akarjuk szolgálni – jóllehet inkább a nép fog szolgálni minket. A Star Trek világának mind az öt nagyhatalma jelen van: a Cardassian, a Föderációs,

kívánunk folytatni, a számunkra szimpatikus faj két ősi ellenségét kell elűntetni a galaxsból, míg a Dominionnal a katonai és területi fölény megszerzése a feladat. Ja és persze nem utolsósorban a meghódítandó galaxis formája és nagysága is változtatható.

Csillagok, csaták, csillagkezelés

Egy kissé – vagy inkább nagyon – nehézkesnek éreztem a játék kezelőfelületét. Már eleve a tanulóküldetések megoldása is meglepően kezdetleges. Ahelyett, hogy egy "tanárt" kapnánk, aki elmagyarázná, hová is kell bökös-nünk, inkább az egész kezelést feladták "házi feladatnak". Nemes egyszerűséggel úgy tudták le a dolgot, hogy kimentettek négy sajátos játékállást, amikhez a startmenüben találjuk a szükséges tájékoztatót egy külön fájlban. Javasolják, hogy ezt a fájlt nyomtassunk ki: ami tényleg jó ötlet lévén, hogy elég összetett az irányítás. Ha nincs nyomtatónk, marad a multistask módszer, ám ha jól vettem észre, ezt a program nemigen kedveli (egy idő után majd' fél perceket töltögetett a váltásoknál).

Az irányítás legjellemzőbb vonása, hogy mindent a bal gombbal kell csinálni. A térkép szektoraira a bal gombbal kell ráböknünk, majd miután így megtudtuk, milyen hajóink vannak ott, ugyanezzel a gombbal választhatjuk ki a mozgatható egységeket. Hogy ezután a kiválasztott hajóknak milyen parancsokat lehet kiadni, az attól függ, hogy mire lett az a gép legyártva. Amikor még csupán lakatlan területeket hódítunk meg, a kolonizációs hajóké a főszerep: velük terraformálhatjuk a bolygókat, s alapíthatjuk meg a kolóniákat. Ellenben, ha már vannak lakók (akik persze nem akarnak megvárni az otthonuktól), akkor transzport hajókat kell bevetni: a segítségükkel juttathatunk harcoló egységeket a kívánt bolygóra. (A csatahajók nem tudnak leszállni, ezért velük, csak bombázásokat hajthatunk végre.)

Noha a hadügy fontos része egy birodalom életének, természetesen nem ez fogja a legtöbb időnket lefoglalni. A munka oroszlánrészét az jelenti, hogy a hadseregünkhöz megtermeljük a szükséges anyagi háttérrel. És itt jön képbe a jobb egérgomb: ezzel bárhol is vagyunk, az ún. tábla menüt hívhatjuk be. Ez a korongszerű menü hat cikkelyből áll. Az egyszerűség kedvéért most vegyük őket az óramutató járása szerint, kezdve legfelülről. Az első cikkely mindig a legfőbb képernyőhöz juttat minket: a galaktika térképéhez – ahol már alapban is vagyunk. A második cikkellyel a kiválasztott naprendszer menüjébe kerülünk: ezekben a menükben hozhatjuk meg a gazdasági döntéseket. Átcsoportosíthatjuk a munkaerőt, ki/bekapcsolhatjuk a létesítmények energiaellátását (mert például ha valamilyen használnunk, az feleslegesen fogyasztja az áramot), megrendelhetjük az aktuálisan szükséges építkezéseket, hajókat építtethetünk, átnézhetjük a már meglévő infrastruktúrát és eset-



leg is is selejtezzük belőlük. Az építkezés terhé – ha úgy gondoljuk – leveszi a gép a vállunkról: az automata beállításnál mindig a legfontosabb dolgot kezdi el létrehozni. Igaz, ez a legkevesebb, amit megtehet. Nem olyan nagy segítség, hiszen sokszor jobban megéri vásárolni a dolgokat, mint építeni. Drága megoldás ugyan, de gyors: ahelyett, hogy kivámnánk a szükséges köröket, már a következő fordulóban a rendelkezésünkre áll a megrendelt hajó vagy épület.

A vásárlás ikonja ugyanott van, mint az építés, viszont ha már itt tartunk, egészen máshol kell keresni a kereskedelmet. (A térkép alján.) A kereskedelem ugyanis nem az áru-, hanem a pénzszerzés egyik legjobb módja. Ha már megvan a megfelelő infrastruktúránk, és még ráadásul jóban is vagyunk valamelyik másik birodalommal, az egyes bolygóktól kereskedő útvonalakat szervezhetünk a rivális bolygók felé, s egy-egy ilyen útvonal minden egyes körben hoz valamennyit a konyhára.

Visszatérve azonban a "táblás" menühöz: a harmadik résszel a titkos szolgálatunk feletti hatalmunkat gyakorolhatjuk. Az ügynökeinket százelekben kifejezve csoportosíthatjuk az ügyekhez: elkülönítve van a kémelhárítás, és a kémkedés. Azért vannak külön, mert míg a belbiztonságiaktól csak mi vonhatunk el vagy csoportosíthatunk át embereket, addig a "külsőn" belül az átszervezéseknél automatikusan mindig egy másik birodalomból lesz átcsoportosítva a szükséges létszám. A kémeink segítségével nem csak információkat gyűjthetünk az ellenségeinkről, de néha meg is keverhetjük a politikát – egy érde-

kező lépésről vagy ajánlatról van szó. Ha valakivel békében állunk, az nem támadhatjuk meg, csak a béke felrúgása után. Még csak be sem mehetünk a hajóval a területre – persze ugyanígy a másik félnek is be kell tartania ezeket a szabályokat.

A diplomácia egy igen gyakori téma a Star Trek sorozatnak. Ennek megfelelően a játékban is egészen részletesen van kimunkálva. Már ha csak barátkozni akarunk, annak is többféle

fokozata van: eleinte még csak ideiglenes meg nem támadási szerződést ajánlhatunk, s ha már valakivel szabad kereskedelmi szerződésünk van, az a bizalom legnagyobb jele. S nem elég, hogy fokozatosan kell ápolni a baráti kapcsolatokat, még egy-egy



A tábla utolsó cikkeje a kutatás menüjét hozza be. Ez kicsit hasonlít a kémkedéshez: arányában oszthatjuk el, hogy minek mennyi figyelmet öhajunk szentelni. A következő témakörök vannak: biotechnológia, energiafejlesztés, computertechnika, lökhajítás, építészet, fegyverzet. A

gon-
dolják,
hogyan
állítható környe-
zet ellenére nem túl
sokat nyújt ez a
játék. Azonban egyet
biztosan állíthatok: a
hosszúsággal nincs gond.
Inkább csak az a baj, hogy
ezt a hosszúságot miként érték el. A
Birth of the Federation egy igazi
"szöszmötölős" játék, amit csak a
legtürelmesebbek fognak nagyra
értékelni. Minden egyes meghódított
naprendszer minden apró-cseprő
dolgára személyesen kell felügyel-
nünk. Miért nem működik például a
hajógyár, amikor már rég kiadtuk
számára a parancsot? Hát mert nincs
energia. És miért nincs energia, ami-
kor már nem is egy turbina üzemel? A
válasz: mert rosszul van elosztva a
munkaerő... Ráadásul az ellenség
még olyan, hogy soha nem alszik.
Tudni kell, hogy a hajóink csak bi-
zonyos sugárban tudják a területeinket
bejárni: ahhoz, hogy terjeszkedjünk, a
határokon például újabb hajógyártó
üzemeket kell létrehozni. De per-
sze talán felesleges is mondani: az
ellenség az ilyen létesítményeket
bombázza le előszeretettel.

Már igen. Főként, amikor már nem is
egy naprendszerünk vagyunk az urai,
ezek a hátszínházi teendők – ami-
ket sosem szabad elhanyagolni –
nagyon tudják fárasztani az embert,
és nem járulnak hozzá az izgalom
fokozásához.

A Birth of the Federation tehát a
türelmes, igen-figyelmes stratégiáknak
való, akik nem bájlik, ha egy játsz-
ma netán fél napon át is tart. A játék
lassúsága amúgy nem olyan ritka
ebben a műfajban, ezért csak részben
értékelhető negatívként. Egyéb-
ként is: a Microprose még rendes is
volt annyiból, hogy a Dominationnál
mindössze csak a terep 60%-át kell
meghódítani.



kes trükk például, amikor az ügynöke-
ink kompromittáló hamis bizonyítéko-
kat hagynak hátra.

A tábla legalsó része (ami a load/save
opciókhoz vezet) után a következő fon-
tos menüpont a diplomácia. A lezajlott
körök után mindig láthatjuk, ha valaki
hozzánk intézett valami üzenetet –
legyen az egy területi igény, egy béke-
jobb, vagy egy hadüzenet. A válaszun-
kat a diplomácia menüben eskod-
hatjuk ki, már persze amennyiben

üzenetet is többféle áramlatban lehet
megfogalmazni. Az sem árt, ha egy
kis "ajándékkal" adunk nyomatékot a
barátságos szándékainknak – ez
határozottan sokat lendít az ügye-
meneten. Az ideiglenes paktumok és
szövetségek megint más lapra tarto-
znak: ezeknél nincs olyan sok fontos-
kodás, hiszen rájuk csak extrém
helyzetekben kényszerülnek a felek,
amikor már mindenki megüzente
valakinek a hadat.

kutatás menüjében egyben tájékozód-
hatunk is: nem csak arról találunk
adattárazist, hogy ezek mire jók, ha-
nem konkrétan arról is, hogy egy
újabb technikai vívmány (mint mond-
juk egy új hajó) kikísérletezéséhez
milyen szinten kell állnia az egyes
témaköröknek. Ennek megfelelően
pedig eldönthetjük, hogy hova csopor-
tosítsuk a tudósainkat.

Az összes lépésünket végül a forduló
lezárásával nyugtázzuk, mire hamaro-
san megkapjuk, mi lett a ténykedése-
ink eredménye. Ha a forduló során
egy hajónk ellenségbe ütközött, úgy
háromféle dolgot tehetünk: megta-
madhatjuk az ellenfelet, a gépre-
bízhatjuk a csata lebonyolítását, vagy
üdvözölhetjük a hajót. Amennyiben a
támadást választjuk, 3D-ben láthatjuk
a csatát – grafikaiul tulajdonképpen
ez az egyetlen, ami valamennyire '99-
es színvonalat tükröz. Először madár-
távlatból küldhetjük a parancsainkat,
majd végignézhetjük, jók voltak-e
azok a parancsok. A csaták szintén
fordulónként zajlanak, de persze
ezeket a fordulókat a "normál" forduló-
kon belül kell érteni.

Retegjáték

Akik esetleg valamiféle küldetéseket
vártak volna a játéktól, nyilván azt

külső/belbecs

JÁTÉKTERESED	
JÁTÉKZÁRÓ	
STAVATÓSSÁG	
ZENESZÓR	

summa summarum

Körülményesen kezelhető, és
kissé vontatott stratégia – de az
biztos, hogy nagyon „startrekos”

végítélet

64%

Ezt ne hagyd ki! Az 576 Shopok július havi ajánlata



MIGHT & MAGIC VII

Ha most vásárolod meg a M&M sorozat legújabb gyöngyszemét, ajándék 18 cm-es akciófigurát választhatsz Magadnak! *

9.990,-

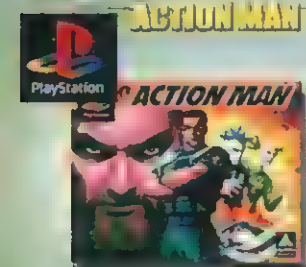


HOT WHEELS

Kedvenc játékautóid most a képernyőn is életre kelnek!

alkalmi ár:

5.990,-



ACTION MAN

A legmenőbb akcióhős ismét megmenti a világot! Erő, lelemény, és szuper fegyverek segítik útját

7.990,-



MOTO RACER 2

Eszement pályák, ördögi motorosok... Bírod a kiképzést? most csak

5.555,-

TÖRPPAPA AJÁNLATAI

Válassz ajándék törpöt Magadnak a legtörpösebb játékok mellé!



~~2.990,-~~

6.990,-



AJÁNDÉK

GYÚTSD ÖSSZE MIND!

Egy darab: 1.990,-

Két darab csak 2.990,-

megtakarítás: 999,-



~~7.990,-~~

4.990,-

The Beatles Yellow Submarine



METAL GEAR



THE FRENCH OPEN

Itt a tenisz szezon! A legnagyobb sztárokkal mérheted össze tudásodat!

~~3.990,-~~

1.990,-



GLOVE

Jók a reflexeid? Kitűnő a logikád? Akkor ezt Neked találták ki!

~~2.990,-~~

1.990,-



TRAFFIC GIANT

A formabontó tömegközlekedési szimulátorban az egész város közlekedésének irányítása a nyakadba szakad

9.990,-



GUNSHIP!

A legújabb helikopter-őrület a szokott Microprose színvonalon

9.990,-



MAJESTY

Az év egyedülálló, stílus-teremtő stratégiája ajándék Magic tha Gatering kártyacsomaggal

7.990,-

AJÁNDÉK

* Az akció július 31-ig érvényes

Várunk az üzleteinkben!



**No
FEAR**

36-1/382-09-00 / www.no-fear.com

Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket
2 1/2 éves kortól, a Hűvösvölgyben, igényes
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

**Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,
egészséges életmódra- és környezetvédelemre
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).**

Szolgáltatásunk:

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,

Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés

Fakultatív programok:

- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneovi

- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal



Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

**Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858**

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

PC Klub, 6 gép hálózatban! Gyere és próbáld ki!

Tanfolyamok

Internet Explorer, Outlook, Word, Excel, Powerpoint 10 óra

Windows 98 és NT Hálózat 10 óra

650 Ft/óra!!! Mindenkinek saját gép!!!

Már 6 től indulnak tanfolyamok!

1041 Budapest, Bárdos Artúr u. 4.

H-P: 14-20h-ig

Ugyanitt megtalálható a BALATI Computers teljes
termékskalája is!

Telefon: 399-0644, Fax: 399-0645, E-mail: oktatas@copassoft.hu

EPOX, ABIT, Procomp alaplapok, ASUS, ATI, Voodoo 3

videokártyák, Seagate, Quantum winchesterek, Belinea,
Samsung, Daewoo monitorok, használt alkatrészek beszállítása!

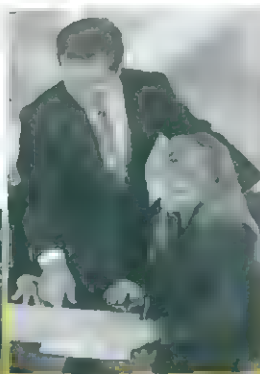
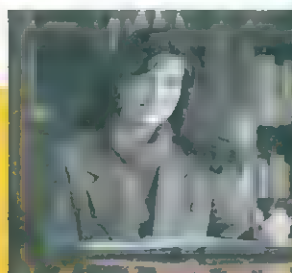
WEB lap tervezés, Hunnet, Telnet internet előfizetés

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig



az emberarcú internet szolgáltató



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.
Havi 4000.- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.

Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért
keresd ügyfélszolgálatunkat.

Inter Ware

Tel.: 06-40-200-166

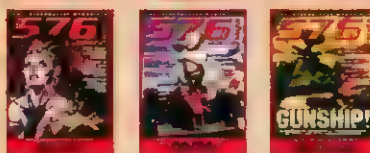
e-mail: info@interware.hu

<http://www.interware.hu>

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60,-	21	533,-	41	583,-
2	84,-	22	533,-	42	583,-
3	214,-	23	533,-	43	583,-
4	214,-	24	533,-	44	583,-
5	214,-	25	533,-	45	583,-
6	214,-	26	533,-	46	583,-
7	214,-	27	533,-	47	583,-
8	214,-	28	533,-	48	583,-
9	493,-	29	533,-	49	583,-
10	493,-	30	533,-	50	583,-
11	493,-	31	533,-	51	583,-
12	493,-	32	533,-	52	583,-
13	493,-	33	533,-	53	583,-
14	493,-	34	533,-	54	583,-
15	493,-	35	533,-	55	583,-
16	493,-	36	533,-	56	583,-
17	493,-	37	533,-	57	583,-
18	493,-	38	533,-	58	583,-
19	493,-	39	533,-	59	583,-
20	493,-	40	533,-		



Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai
akciós áron, egységesen

100,- Ft/db

(+ postaköltség*) boltjainkban
megvásárolhatók vagy a csomagküldő
szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rézsaszín postautalványon fixess be
címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyszor 100,-Ft-ot,
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és
az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba
írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a
rendelésedhez, úgy nem áll módunkban
megküldeni a kért újságokat.

Akciók a készletek erejéig tart!

A darabszámtól függően a
postaköltséget az alábbi táblázatból
számolhatod ki.

**576 KByte 1999-2000-es
számai eredeti áron
(+postaköltség)
megrendelhetők illetve
megvásárolhatók**

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
99/6	398,-	00/04	796,-
99/7-8	576,-	00/05-06	796,-
99/9	398,-		
99/10	398,-		

ARCADE FRENZY

★ **Disney játékkerem – belépés csak öt éven aluliaknak!**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Disney
Kiadó: Disney
website: www.disney.co.uk
Minimum konfiguráció: P133, 16MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 32MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: –

A mikor megpillantottam a Disney Arcade Frenzy dobozát, az első gondolatom az volt, hogy a Disney nyilván a régi akciójátékait állította össze egy csomagba. Hamar rá kellett azonban jönnöm, hogy ez tévedés. Bár valóban egy összeállításról van szó, teljesen új játékok kerültek a válogatásba.

A dobozról jól ismert Disney-szereplők mosolyognak ránk, csak hogy meglepő módon nem a legnagyobb sztárok, hanem azok legkedvesebb barátai. Ezúttal tehát nem Aladdin vagy a Kis Hableány szerepébe kell belelélnünk magunkat, hanem Abu vagy épp Sebastian irányítását kell átvennünk.

Talán éppen azért, mert nem olyan nagy nevek szerepelnek, maguk a játékok sem olyan nagyok, s a megcélzott korosztály is kisebb. Ezeknél egyszerűbb játékokat keresve se találhat ember fia – nem is tudom, hol lehetne megszabni a legalacsonyabb korhathatárt. Na de félre a rzsával, s vágjunk a közepébe!

Mushoot

A bejelentkezési főmenüből a Mushoot az első játék, amivel egy úgymond lövöldözős anyagot indítha-

hunok támadnak, és csak támadnak. Először csupán néhány harcos merészkedik elő, ám aztán egyre nagyobb hullámokban jönnek. Sőt miután néhányukkal már sikeresen végeztünk, a vezérük, Shan Yu is keresztülvágtat a mezőn, és néhány újabb kellemetlenkedő harcost hagy ott nekünk. Majd végül légitámadás is bejátszik: a magasból Shan Yu selyma csap le időnként.

Mushuval egy ágyút kezelünk, pontosabban – merthogy ez így nyilván túl agresszív lenne – petárdákat durrogathatunk az ellenség sorai közé. A színes petárdák füstjéből, se harcos, se lovas, se selyom nem bújik elő élve, de sajnos a petárdákra nem igaz a közmondás, hogy "nagyobb a füstje, mint a lángja." A petárdák tehát ideig-óráig beválnak, de amikor már nagyobb hullámokban özönlik az ellenség, óhatatlanul át fog-nak néhányan jutni a

speciális rakétával (az egér jobb gombjával indíthatjuk) kicsit feljebb kell célozni, hogy a lavínának legyen ideje "kibontakozni".

A csata minden egyes fordulójánál új löszer-szállítmány érkezik, de vigyázat: ha azokat mind ellövéldözük, semmi sem védi meg a falut a barbárok támadásától. Ha bármelyikük eljut a faluig, azonnal "munkához lát" és felperzsel egy házat, vagy egy löszeres kocsi.

A falu ugyan lassacskán újjá épül, de ha túl sokan és túl sűrűn jutnak be, porig ég minden



tunk. A Mulanból ismert Mushu sárkány a főszereplő, aki ezúttal Mulan helyett is a kínai nép védelmébe kél. Adva van egy domboldal, a völgyben egy kis kínai falu, a domb tetején pedig a gaz hunok ádáz serege. A

zárótűzőn. Ilyenkor kell bevetni a titkos fegyvert: a lavínát előidéző rakétát. Utóbbira melleleg azért is szükség van, mert a petárdáink száma véges, tehát a tömegoszlatásra mindenképpen a lavina ajánlott. A



A korábban ismerősök képmagyja...

vagyunk az épületeken belül közlekedni. Egészen pontosan: bejáratnak alkalmas ajtókat kell keresni, amiken aztán az "A" gombbal léphetünk be.

A teljesítményünket Jago folyamatosan kommentálja, ami rendes tőle, ám az már kevésbé szívélyes húzása, hogy időnként odaröppen az ablakokhoz, és elotlogatja a fáradságos munkánk által kivilágított lámpákat. Rajta kívül ráadásul még mások is packáznak velünk: feldühödött örök másznak fel, hogy ledobjanak minket, és gonosz dzsinnek is megpróbálják az utunkat keresztetni. Na és ott van még Jaffar is: amikor a sötét varázsló időnként előtűnik, tűzlabdákkal igyekszik megperzsélni majmunk szőrét. Igaz, azért Abu sem teljesen fegyvertelen.

Az örök ellen hatáson bevet-hetjük a banánhéj trükköt, hiszen egy majomnál majdnem mindig akad banán – vagy legalábbis akkor, ha nem felejtjük el felvenni őket. Kezdsz nek mindösszesen három van. A héjakat a "D" gombbal lehet eldobálni, s melleleg arra is használhatjuk őket, hogy Abu csüsszon el rajtuk: így átcsüsszanhatunk kisebb lyukak felett.

A banánokon kívül néha csodalámpák is megjelennek a párkányokon, ami szintén egy hasznos tárgy: megállítja az időt az ellenségeink számára.

A játék végső célja természetesen mi más

ház, és Mushunak nem lesz mit védelmeznie... A cél tehát az, hogy minél tovább, minél több fordulóban kitartsunk.

Rooftop Ruckus

A Rooftop Ruckus játékkal Agrabahban kell világosságot gyűjtanunk. A lámpagyűjtő közalkalmazott szerepét Abu kapja meg. Végül is annyit kell tennünk, hogy Abuval minden egyes ablakba odaszökkenünk.

A dologban a nehézség, hogy a majom egyszerre csak egy "ablaknyit" képes ugrani, tehát a nagyobb távolságokat valamiképp át kell hidalni. A rugalmas napellenzők például kitűnő gumiágyként szolgálnak, amivel két emeletnyit juthatunk feljebb. Más a helyzet viszont, ha oldalsó irányokba nincs elég párkány: olyankor vagy kell találnunk egy repülőszőnyeget, s arra ugorhatunk rá, vagy kénytelenek





is lehetne, mint hogy minden pályán (képernyőn) kivilágítsuk valamennyi ablakot. Ha a legkönnyebb fokozaton játszunk, Abu nem hajlandó engedelmesskedni, ha rossz irányt nyomunk – magyarán nem tud leesni.

gyázatlanok, hogy netán ilyenkor támadjuk meg őket, egyetlen csapással elintézik a szárnyaló lovunkat – vagyis egy életnek búcsút mondhatunk. A repkedés közben a felhőkön megpihenhetünk, de ott sem vagyunk teljesen biztonságban, mert ott meg néha a Minotaurusz, a Medúza vagy épp a Kentaur lófrál. Őket is lelőkdöshetjük, de értük persze nem kapunk annyi pontot, mint a titánokért. Minden igyekezetünk ellenére előfordulhat, hogy kicsúszik az irányítás a kezünkől, de ettől még nem kell elkese- redni (legalábbis eleinte): legvégső mentsvárként még számíthatunk Zeus villámaira is (a "D" gombbal kérhetjük őket). Jóllehet hozzá kell tenni, hogy az



Nem elég, hogy az örök zaktárnak, még Jago is szabadán

Flying Frenzy

A Flying Frenzy játékban mitológiai hősök játsszák a főbb szerepeket, vagyis a Herkules színfalai mögül lép elő néhány ismerős alak. A titánokról van egészen pontosan szó, akiket ugyebár Zeus nem véletlenül taszított le a Tartarosz mélyére. A hatalmas erejű óriások azonban csak nem nyugszanak, s már ott tartanak, hogy felfelé kapaszkodnak az Olümposz tetejére. Nekünk kell megakadályoznunk, nehogy feljussanak az Istenek lakhelyéhez, s ehhez a Pegazust irányítva minduntalan a fejükre kell koppintanunk. Nem árt vigyázni velük, mert néha megállnak, s kémlelik, merre is repkedünk. Ha vagyunk olyan elő- vi-



istenti "szolgáltatást" csak korlátozott számban lehet igénybe venni. Ennél a játéknál természetesen az a lényeg, hogy minél tovább óvjuk az istenek nyugalmát.

Flounder Quest

A tenger mélyén játszódó ügyességi játék, a Flounder Quest, a Kis Hableány világába kalauzol minket. A keletőrá ránk, Sebastiannak kell segítenünk megoldani néhány problémát, pontosabban neki kell segítenie a folyton bajba keveredő barátjának, Floundernek. A sárga halacska állandóan elragadja egy gonosz polip, mi meg rohanhatunk kiszabadítani őt. Minthogy a koralok labirintusokat alkotnak, itt a legfőbb gondunk, hogy egyáltalán megtaláljuk a barátunkhoz az utat. Sietnünk kell, nehogy baja essék (meghatározott időkorlát van minden pályán), úgyhogy kerülnünk kell a



Vigyázat, cápvészty!

ragadós hínárt, amibe ugyebár könnyen belegabalyodhatunk és a bugyborékokat, amik elsodornak minket a célunktól. Ellenben nem árt elkapni a csikóhalakat, mert a segítségükkel Sebastian felturbózza tud úszni.

Az idő azonban nem az egyetlen ellenfelünk. Az is fejfájásra ad okot, hogy úgy tűnik, mind a cápák, mind a medúzák nagy gusztust éreznek egy kis rákhúshoz. Igaz, hősünk faji hovatartozása nem mindig csak hátrány! Két fontos "szervének" is nagy hasznát látjuk. Először is a páncélzata tesz nagy szolgálatot: ha látjuk, hogy egy támadó közeledik, a "D" gombbal összehúzzhatjuk magunkat. Az ollókkal pedig kedvünkre csattogtathatunk ("A" gomb), s így átjárókat vághatunk ki a labirintusok omladékonyabb részeinél. Bejuthatunk például elrejtett ládákhoz, melyekből különféle kincsek kerülnek elő, s az összegyűjtésükkel növelhetjük a pontszámunkat. Mellesleg még egyéb fontos dolgok is előkerülhetnek, mint például órák, amikkel kitolhatjuk a küldetéshez megszabott időhatárt, vagy ékszer-szívek, amikkel pedig az életeink számát növelhetjük.

Szigorúan korhatáros

A játékok bár egyszerűek, minden tekintetben izléseken vannak találva. A grafika olyan, amilyet a Disney-től elvárni. Bár magukkal a játékokkal aligha volt sok munka (a kínai domboldalon lefutó pálciaemberek animálásához például nem kell különösebb

tehetség), azért ügyeltek arra, hogy a jól ismert figurák elég látványosan és elég sokat szerepeljenek. Gyakran felbukkannak az előtérben, és szépen animálva kommentárokat avagy magyarázatokat fűznek a játékokhoz. Ez különösképpen jellemző Mushura: a sárkány minden egyes sorozat után eljön az ágyútól, és mond valami bölcsességet. Megjegyzem: néhány beszélője nem tudom, hogyan fért bele a szigorúan csak gyerekeknek titulált kategóriába, nem túl agresszív-e például, amikor azt hangoztatja, hogy "csak a halott hun a jó hun". Bár igaz, akkor már az is furcsa, hogy azokat a gonosz hunokat egyáltalán le kell lövöldözni. Az igényesség szerencsére nem csak a grafikában merül ki. Nagyon profi például a Help menü is. Ahelyett, hogy hosszús leírások ecse- telnék, mit is kell csinálni, inkább maguk a szereplők mutatják be a trükköket.

A kicsiknek tehát egészen biztosan könnyen emészthető és jó móka mindegyik játék. Azt viszont már kétféle, hogy a nagyobbakat is le tudnák kötni. Minthogy én is a "nagyobbak" közé tartozom, a saját tapasztalataimat tudom megosztani: egy darabig még csak jópofa teszem azt a hunokat lövöldözni, s hallgatni közben Mushut, de aztán egy idő után már továbbnyomjuk a dumákat, s újabb időintervallum letelte után már magát a játékot is továbbnyomnánk...

V.Z.



A titánok harca - kicsiben, kicsiknek

külső/belbelső

LÁTVÁNYOSSÁG	100%
JÁTSZHATÓSÁG	100%
SZAVATOSSÁG	100%
ZENEBOZNA	100%

summa summarum

Egy válogatás csakis a legifjabbak számára

végítélet

67%

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1999.
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O'CLOCK HIGH 11999.
15th INTERPLAY ANTHOLOGY 12999.
2 GOOD 2 BE TRUE 6999.
3D DREAM HOUSE DESIGNER 19999.
3D ULTRA PINBALL 4999.
ABOMINATION 9999.
ACES 9999.
ACM1918 9999.
ACTION MAN 7999.
ACTUA POOL 11999.
ACTUA SOCCER 2 11999.
ACTUA TENNIS 11999.
ADVANCED TACTICAL MISSIONS 5999.
AGE OF EMPIRES 9999.
AGE OF WONDERS 11999.
AHX I 11999.
AKCIOJÁTEKOK GYŰJTEMÉNYE 1 1999.
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 3999.
ALIEN CROSSFIRE 6999.
ALIEN INCIDENT 7999.
ALIEN NATIONS 9999.
ALIEN VS PREDATOR 6999.
ALPHA CENTAURY 11999.
AMERICAN HISTORY 2999.
ANDRETTI RACING 11999.
APOCALYPSE 5999.
ARCADE FRENZY (DISNEY) 9999.
ARCADE POOL 2 4999.
ARMOR COMMAND 9999.
ARMORED FIST 3 11999.
ARMY MEN 2 11999.
ARMY MEN - TOYS IN SPACE 11999.
ASCENDANCY 4999.
ATARI ARCADE HITS 2999.
ATLANTIS II 9999.
AUTOVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.
B HUNTER 11999.
BATTLEGROUND COLLECTION 2 11999.
BATTLE ZONE 11999.
BATTLEZONE 2 HIV/JI
BEETLE CRAZY CUP 9999.
BENEATH A STEEL SKY 4999.
BIO FORGE /CLASSIC 4999.
BLADE RUNNER (CLASSIC) 3999.
BLAZE & BLADE 9999.
BLOOD II - THE CHOSEN 4999.
BLUES BROTHERS 4999.
BRAVEHEART 9999.
BREAKTHRU 3999.
BURN RUBBER BIG SIX 12999.
BURNOUT DRAG RACING 11999.
BUSINESS TYCOON 9999.
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 4999.
C & C WORLD WIDE WARFARE PACK 9999.
C&C TIBERIAN SUN FIRESTORM 6999.
CAESAR III 3999.
CANNON FODDER 2 /H 4999.
CAPTAIN QUAZAR 1999.
CAR AND DRIVER 2999.
CARMAGEDDON 2 4999.
CART PRECISION RACING 12999.
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 9999.
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 9999.
CHAOS GATE 11999.
CHICKEN RUN HIV/JI
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER 7999.
CIVILIZATION II 2999.
CIVILIZATION II - TEST OF TIME 9999.
CLOSE COMBAT III 14999.
CLUEDO CHRONICLES: FATAL ILLUSION 9999.
CODENAME EAGLE 11999.
COLD SHADOW 4999.
COLIN MCRAE RALLY 6999.
COMBAT FLIGHT SIMULATOR/MICROSOFT 14999.
COMMAND & CONQUER MEGA PAK 6999.
COMMAND & CONQUER TIBERIANSUN 9999.
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK 7999.
CONQUER THE SKIES 7999.
CONQUEST EARTH 11999.
CONQUEST OF EMPIRE - AGE OF EMPIRE 4999.
COUNTER ACTION 11999.
CREATURE SHOCK 4999.

CRICKET 97
CROC /CLASSIC
CROC 2
CUB CHASE
DAIKATANA
DANCE EJAY 2
DARK REIGN DATA
DARK REIGN 2 HIV/JI
DARK STONE 11999.
DARK VENGEANCE 11999.
DARKER 6999.
DAWN OF ACES 7999.
DAWN PATROL /H 4999.
DEATHKARZ 11999.
DEER HUNTER COMPANION 4999.
DESCENT 3 11999.
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN 11999.
DESECRATED LANDS 5999.
DESTRUCTION DERBY 2 2999.
DETHKARZ 11999.
DEVIL INSIDE HIV/JI
DIABLO II 12866.
DID VIRTUAL WORLD 4999.
DINO CRISIS HIV/JI
DIPLOMACY 9999.
DISCOWORLD NOIR 11999.
DISNEYS HOT SHOT BUG DROP 4999.
DISNEYS HOT SHOT CUB CHASE 4999.
DISNEYS HOT SHOT JUNGLE PINBALL 4999.
DISNEYS HOT SHOT PADDLE BASH 4999.
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME 4999.
DISNEYS LION KING 2 11999.
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO 10999.
DISNEYS VILLAINS REVENGE 11999.
DO3D WEB SZERKESZTŐ 24999.
DRAKAN 11999.
DREAMWEB 2999.
DRIVER 11999.
DUNE 2000 4999.
DUNE II / CANNON FODDER 2 5999.
DUNGEON KEEPER 2 11999.
DUNGEON KEEPER GOLD 3999.
EA TOP TEN PACK II 4999.
EAGLE WATCH - RAINBOW 6 DATA 6999.
EARTH 2150 HIV/JI
EARTHWORM JIM 3D 11999.
ECSTASIA 2 1999.
EF2000 EVOLUTION 11999.
EF2000 TACTCOM 5999.
EMPIRE OF ANTS HIV/JI
EVERQUEST - RUINS OF KUNARK 9999.
EXECUTIONER 11 5999.
EXPENDABLE 11999.
EXTREME G2 9999.
EXTREME RISE OF TRIAD 3999.
F/A 18 HORNET 3.0 4999.
F/A 18 HORNET 3.0 /REPLAY 4999.
F/A 18E SUPER HORNET 11999.
F/A 18E SUPER HORNET 11999.
F1 2000 9999.
F22 LIGHTNING 3 12999.
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99 11999.
FA PREMIER LEAGUE STARS 11999.
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD 9999.
FADE TO BLACK 9999.
FALCON 4.0 9999.
FAMILY COLLECTION 9999.
FEEBLE FILES 11999.
FIELDS OF FIRE 11999.
FIFA 2000 6999.
FIFA 98 3999.
FIFA SOCCER MANAGER 4999.
FIGHTER PILOT 7999.
FIGHTER SQUADRON - DEMONS OVER 11999.
FIGHTING STEEL 11999.
FINAL FANTASY VII 9999.
FINAL FANTASY VIII 9999.
FIRESTORM - TIBERIAN SUN DATA 6999.
FLANKER 2.0 11999.
FLASHPOINT KOREA-APACHE LONGBOW 7999.
FLIGHT UNLIMITED 4999.
FLIGHT UNLIMITED 3 9999.
FLUX 2999.
FLY 11999.
FLYING CORPS GOLD 4999.
FOOTBALL MANAGER 99 11999.
FORCE 21 11999.
FORD RACING 11999.
FRENCH OPEN 3999.
FRENCH OPEN 98 3999.
FURBY 7999.
GAME MANIA 4 9999.
GAME OF LIFE 2999.
GANGSTERS 9999.
GEX 3D 3999.
GLOVER 2999.

9999.
GOBLINS 2 2999.
GOLD GAMES 3 3999.
GP 500 9999.
GRAND PRIX 2 /MICROPROSE 4999.
GRAND PRIX LEGENDS 9999.
GRAND PRIX MASTER 11999.
GRAND PRIX WORLD 6999.
GRAND TOURING HIV/JI
GUITAR WORKSHOP 11999.
GULF WAR 11999.
GUNSHIP 6999.
GUTS & GARTERS 7999.
GYEREK JÁTEKOK GYŰJTEMÉNYE 4999.
HAND OF FATE 11999.
HARDWAR 4999.
HEAVY GEAR II 11999.
HELLCOPTER 11999.
HERETIC II 5999.
HEROES OF M & M. 3 COMPILATION 2999.
HEROES OF M & M. 3 - SHADOW OF DEATH 11999.
HEXPLORE HIV/JI
HIDDEN & DANGEROUS 12866.
HIDDEN & DANGEROUS (Fight For Freedom) 4999.
HUNTER HUNTED HIV/JI
HYDRO THUNDER 9999.
I WAR 11999.
ICEWIND DALE HIV/JI
INDEPENDENCE WAR 7999.
INDEPENDENCE WAR 7999.
INDEPENDENCE WAR 7999.
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE 7999.
INDIANA JONES & The Infernal Machine 11999.
INFANTS 9999.
INTERSTATE 82 9999.
INVICTUS 9999.
IRON PLAGUE - TA KINGDOMS DATA 4999.
ISRAELI AIR FORCE 10999.
JAGGED ALLIANCE 2 9999.
JANES FLEET COMMAND 10999.
JOHNNY HERBERT GP 1998 4999.
JOHNNY BAZOKATONE 5999.
KAS2 TEAM ALIGATOR 9999.
KINGPIN 11999.
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY 11999.
KLÁNOK 9999.
KLINGON HONOUR GUARD 11999.
LANDS OF LORE III 11999.
LE MANS 24 HOUR 9999.
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 11999.
LEGO CHESS 5999.
LEGO CREATOR 11999.
LEGO FRIENDS 9999.
LEGO RACERS 11999.
LEGO ROCK RAIDERS 11999.
LEISURE SUIT LARRY CASINO 7999.
LEMMINGS 3D 4999.
LIATH 7999.
LION KING II 11999.
LITTLE BIG ADVENTURE 2 /CLASSIC 3999.
LODERUNNER 2 4999.
LUCKY LUKE ON THE DALTONS 7999.
LUFTWAFFE COMMANDER 11999.
M1 TANK PLATOON 2 2999.
M1A2 ABRAMS 11999.
MAGIC & MAYHEM 11999.
MAGIC CARPET - HIDDEN WORLDS 9999.
MAGIC THE GATHERING 9999.
MAJESTY 9999.
MARY KINGS RIDING STAR 10999.
MASTERMIND 4999.
MAUI MALRD COLD SHADOW 4999.
MAXIMUM ROAD RACE 3999.
MAYDAY 7999.
MECHCOMMANDER GOLD 2999.
MECHWARRIOR 3 11999.
MEGA3PAK VOLUME1 11999.
MEN IN BLACK 4999.
MESSIAH 9999.
METAL FATIGUE HIV/JI
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING 10999.
MICKEY MOUSE COMPUTER KIT 9999.
MIDTOWN MADNESS 12999.
MIGHT & MAGIC VII 11999.
MISSILE COMMAND 9999.
MISSING IN ACTION 11999.
RALLY CHAMPIONSHIP /MOBIL 1 9999.
MODERN WARFARE COLLECTION 11999.
MONACO GP 2 9999.
MONOPOLY 9999.
MONSTER TRUCK 11999.
MOTO RACER 3999.
MOTO RACER 2 11999.
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.
MP3 STATION PLUS 9999.
MS FLIGHT SIMULATOR 9999.
MS FLIGHT SIMULATOR 98 9999.
MUSIC MAKER 2000 6999.

2999.
MUSIC MAKER VIDEO JAM 6999.
MUSIC STUDIO GENERATION 2000 6999.
MUSIC STUDIO GENERATION 5 11999.
MYTH II SOULBUGHTER 4999.
NAM 11999.
NASCAR PINBALL 5999.
NASCAR ROAD RACING 11999.
NATIONS FIGHTER COMMAND 11999.
NAVY STRIKE /H 4999.
NBA BASKETBALL 2000 (FOX) 9999.
NBA CHAMPIONSHIP 2000 9999.
NBA LIVE 2000 6999.
NEED FOR SPEED III 2999.
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 9999.
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE 6999.
NEXT TETRIS 9999.
NHL 2000 9999.
NHL 97 4999.
NHL CHAMPIONSHIP 2000 (FOX) 9999.
NIGHTMARE CREATURES 9999.
NO RESPECT 9999.
NOCTURNE 11999.
NORTH VS SOUTH 11999.
NOTATION 6999.
NOTHING BUT ACTION 3999.
NOX 9999.
NUCLEAR STRIKE 1999.
OFF LIGHT AND DARKNESS 11999.
OTHELLO 1999.
OUTCAST 9999.
OUTPOST 2 3999.
OVERBOARD 1999.
OVERLOAD COMPILATION 4999.
OVERLORD 4999.
PADLE BASH 4999.
PANDEMONIUM 2 4999.
PANZER GENERAL 3D ASSAULT 11999.
PANZER GENERAL II 9999.
PATRIOT 4999.
PEPPERS ADVENTURE IN TIME 1999.
PGA TOUR GOLF 486 4999.
PIZZA TYCOON 4999.
PLANE CRAZY 4999.
PLANESCAPE TORMENT 10999.
PLAYDOH CREATION 1999.
POD GOLD 4999.
POLICE QUEST SWAT 2 9999.
POOL SHARK 11999.
POPULOUS UNDISCOVERED WORLDS 7999.
POWERBOAT RACING 9999.
PRECISION RACING 12999.
PRESCHOOL 9999.
PRINCE OF PERSIA 3D 11999.
PRO FISHING 3D 7999.
PRO HOCKEY 95 3999.
PRO PINBALL THE WEB 4999.
PSYCHO PINBALL 3999.
PUZZ 3D 1999.
PUZZLES 1999.
QAD 9999.
QUEEN THE EYE 11999.
QUEST FOR GLORY 5 - DRAGON FIRE 11999.
RAILROAD TYCOON II - 2ND CENTURY 7999.
RAINBOW SIX MISSION PACK 6999.
RALLY BAJNOKSÁG 3999.
RALLY MASTERS 9999.
RAYMAN 4999.
RAYMAN 2 5999.
RAYMAN MATEK & OLVASÁS 5999.
RED BARON II 11999.
RED JACK 11999.
REDGUARD 11999.
REDLINE 11999.
REDLINE RACER 11999.
REDNECK RAMPAGE + DATA 2999.
RENT A HERO 9999.
RETURN OF THE PHANTOM 5999.
RETURN TO KRONOR HIV/JI
REVENANT 9999.
RISK 2999.
RISK II 9999.
ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS DATA HIV/JI
ROLAND GAROSS TENNIS 3999.
ROLLER COASTER TYCOON 9999.
SABRE ACE 1999.
SCARS 11999.
SCORCHED PLANET 1999.
SCREAMER 2 4999.
SECRET OF THE CASTLE 5999.
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2 11999.
SENSIBLE GOLF 7999.
SETTLERS III - QUEST OF AMAZONS 9999.
SEVEN KINGDOMS II - THE FRYTHAN WARS 9999.
SHADOW COMPANY 9999.
SHADOWMAN 9999.
SHADOWMASTER 1999.

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SHAKI	2999.-	URBAN ASSAULT	12999.-	BLAM MACHINHEAD	HIVJI	DINGO DILE	2999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-	URBAN CHAOS	11999.-	BROKEN SWORD	1999.-	N GIN	2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	URBAN RUNNER	4999.-	BROKEN SWORD 2	1999.-	N TROPY	2999.-
SHOGUN TOTAL WAR	9999.-	US NAVY FIGHTERS	4999.-	Broken Sword/Terracide/Apache Longbow	3999.-		
SILVER GAMES	4999.-	USAF	11999.-	CANNON FODDER	1999.-	MORTAL KOMBAT	
SIM CITY 2000 /CLASSIC	3999.-	ÚTNYILVÁNTARTÓ RENDSZER	14999.-	CANNON FODDER 2	1999.-	SEKTOR	1999.-
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	9999.-	ÜGYESSÉGI JÁTEKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-	CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER	3999.-	KITANA	1999.-
SIM PARK	3999.-	V RALLY	2999.-	CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-	JOHNNY CAGE	1999.-
SIMON SORCERER 3D	HIVJI	VIPER RACING	11999.-	CHASM THE RIFT	1999.-		
SIMS	9999.-	VIRTUAL POOL HALL	10999.-	CONSPIRACY	1999.-	BEATLES YELLOW SUBMARINE	
SKULL CAPS	9999.-	WALLSTREET TYCOON	9999.-	CREATURE SHOCK	1999.-	GEORGE	3999.-
SMALL SOLDIERS GLOBOTECH DESIGN	4999.-	WAR BREEDS	9999.-	DARK COLONY	2999.-	RINGO	3999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-	WAR TORN	HIVJI	DUNE	1999.-	PAUL	3999.-
SOUND COLLECTION 1 EJAY	6999.-	WARCRAFT II	2999.-	EXHUMED	HIVJI	JOHN	3999.-
SOUND COLLECTION 2 EJAY	6999.-	WARGASM	11999.-	F-14 FLEET DEFENDER	1999.-		
SOUND POOL COLLECTION 2	7999.-	WARHAMMER PACK	11999.-	F-16 FIGHTING FALCON	1999.-	POPEYE	
SOUND POOL COLLECTION 3	7999.-	WARWIND II	11999.-	FALCON 3.0	1999.-	POPEYE OLIVE OIL 7"	1999.-
SOUTH PARK	9999.-	WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	FIELDS OF GLORY	1999.-	POPEYE 6"	1999.-
SPACE COLLECTION	HIVJI	WETRIX	11999.-	FLIP OUT!	1999.-	POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999.-
SPEC OPS	11999.-	WILD WILD WEST	9999.-	GOAL I	1999.-		
SPEC OPS 2	11999.-	WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-	GRAND THEFT AUTO	2999.-	MOVIE MANIACS	
SPECTRE VR	5999.-	WORLD RALLY FEVER	6999.-	GRAND THEFT AUTO LONDON	HIVJI	ICE CREAM	4999.-
SPEED BUSTERS	11999.-	WORMS 2	2999.-	HAND OF FATE	1999.-	CHUKY	3999.-
SPEED HASTE/CLASSIC	4999.-	WORMS ARMAGEDDON	9999.-	HIND	1999.-	THE CROW	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1837	11999.-	X COM APOCALYPSE	2999.-	IRON ASSAULT	1999.-	PSYCHO	3999.-
SPORT JÁTEKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-	X COM INTERCEPTOR	2999.-	JET FIGHTER FULL BURN	HIVJI	PUMPKINHEAD	3999.-
SPORTS BASKETBALL	1999.-	XENOCRACY	11999.-	JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-	HALLOWEEN	3999.-
SPORTS CAR GT	4999.-	XG2	9999.-	KICK OFF '97	1999.-		
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	YAHZEE	1999.-	LURE OF TEMTRESS	1999.-	DUKE NUKEM	
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999.-	ZEBCO PRO FISHING 3D	7999.-	MANIC KARTS	1999.-	DUKE NUKEM	2999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-			MONTEZUMAS RETURNS	HIVJI		
STAR WARS EPISODE ONE POD RACER	11999.-	CRUCIAL CD-ROM JÁTEKOK		OUTLAW RACERS	1999.-	SPAWN DARK AGES 11	
STAR WARS INSIDERS GUIDE	11999.-	ADDICTION PINBALL	1999.-	PIZZA TYCOON	1999.-	THE SKILL QUEEN	3999.-
STAR WARS PHANTOM MENACE	11999.-	CIVILIZATION	1999.-	PLAYER MANAGER 2	1999.-	HORRID	3999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999.-	COLONIZATION	1999.-	PRAY FOR DEATH	1999.-	BLACK KNIGHT	3999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-	CYBER GLADIATOR	1999.-	RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-	OGRE	3999.-
STAR WARS X WING COLLECTOR SERIES	9999.-	F1 GRAND PRIX	1999.-	SCREAMER	1999.-	THE RAIDER	3999.-
STAR WARS X Wing Vs TIE Fighter +Missions	9999.-	GODS	1999.-	SCREAMER 2	1999.-	SPELLCASTER	3999.-
STARSHOT	7999.-	GRAND PRIX	1999.-	SENSIBLE GOLF	1999.-		
STRATÉGIA JÁTEKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-	INCA	1999.-	SLIPSTREAM 5000	1999.-	SPAWN SORTIMENT 13	
STRATEGO	2999.-	LORDS OF THE REALM	1999.-	SPEC OPS	2999.-	CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-
STREET WARS Constructor Underworld	11999.-	MAGIC POCKETS	1999.-	SUBWAR 2050	1999.-	ZEUS	3999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-	MASTERS OF ORION II	1999.-	SURFACE TENSION	HIVJI	HATCHET	3999.-
STRIP POKER 2	7999.-	NASCAR RACING	1999.-	TERRACIDE	1999.-	MILITARY	3999.-
SUBWAR 2050	1999.-	SMALL SOLDIERS	1999.-	THE REAP	1999.-		
SUPER BUSBY	9999.-	SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999.-	THIS MEANS WAR	1999.-	SPAWN SORTIMENT 14	
SUPERBIKE 2000	9999.-	SPEEDBALL 2	1999.-	THREE LIONS	2999.-	SPAWN THE BLACK HEART	3999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-	ULTIMATE RACE PRO	1999.-	TILT!	1999.-	THE NECROMANCER	3999.-
SWAT 2	9999.-	XENON II	1999.-	TOONSTRUCK	1999.-	IGUANTUS AND TUSKADON	3999.-
SYNDICATE PLUS	4999.-			Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3999.-	VIPER KING	3999.-
SYSTEM SHOCK 2	11999.-	E-GAMES CD-ROM JÁTEKOK		UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE	9999.-	MARCA	3999.-
SYRAH	9999.-	101 COLLECTORS EDITION	3999.-	UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-	TORMENTOR	3999.-
TAROT	4999.-	3D ASTRO BLASTER	3999.-	VIRTUAL GOLF	1999.-		
TEAM APACHE	1999.-	3D CUBE HOPPER	3999.-	VIRTUAL KARTS	1999.-	SPAWN TECHNO 15	
TECHNO 2 EJAY	11999.-	3D FROG MAN	3999.-	WARCRAFT	1999.-	CYBER SPAWN	3999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES Movie CD	4999.-	3D MAZE MAN	3999.-	WORLD RALLY FEVER	1999.-	IRON EXPRESS	3999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-	BINGO MASTER	3999.-	WORMS	1999.-	STEEL TRAP	3999.-
TENKA	1999.-	BLAST THROUGH	3999.-	WORMS REINFORCEMENTS	1999.-	WARZONE	3999.-
TERVEZZ ÉS ÉPÍTÉS	4999.-	CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999.-	WORMS/ATOMIC BOMBERMAN/SCREAMER	3999.-	GRAY THUNDER	3999.-
TEST DRIVE 5	7999.-	CRAZY DRAKE	3999.-	ZOOL 2	1999.-		
THE BIGGEST NAMES THE BEST GAMES 2	9999.-	CROSSORDS & PUZZLES	3999.-			QUAKE SORTIMENT I.	
THE CIVIL WAR	4999.-	FAMILY FUN	3999.-			MAXXI	2999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-	GALACTIC INVASION	3999.-			ATHENE	2999.-
THE GREEN PORTAL	6999.-	GALACTIC PATROL	3999.-			IRON MAIDEN	2999.-
THE SIMS	9999.-	GALAXY OF 3D TERIMANIA	3999.-				
THEME HOSPITAL	3999.-	GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-			SLEEPY HOLLOW	
THEME PARK WORLD	9999.-	GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-			THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
THIEF II	9999.-	GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-			ICHABOD CRANE	3999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-	GALAXY OF MAHJONGG	3999.-			THE CRONE	3999.-
TIME WARRIORS	4999.-	INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-				
TINTIN IN TIBET	9999.-	MAHJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999.-			METAL GEAR SOLID	
TOCA	6999.-	MAHJONGG MASTER	3999.-			SOLID SNAKE	3999.-
TODDLER	9999.-	MAHJONGG MASTER 2	3999.-			MRYL SILVERBURGH	3999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-	MINI GOLF MASTER	3999.-			LIQUID SNAKE	3999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-	PUZZLE MASTER	3999.-			REVOLVER OCELOT	3999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-	RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999.-	HANNA BARBERA COLLECTIBLES	999.-	PSYCHO MANTIS	3999.-
TOP GUN	4999.-	SOLITAIRE MASTER	3999.-	MINIATURES	999.-	SNIPER WOLF	3999.-
TOP SHOT	7999.-	SPACE ARCADE COLLECTION	3999.-	COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999.-	VULCAN RAVEN	3999.-
TOP TEN PACK II	4999.-	SPEEDY EGBERT	3999.-	JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999.-	NINJA	3999.-
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-	SPOOKY CASTLE	3999.-	DEXTERS LAB ACTION FIG	1999.-		
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	11999.-	TETRIIMANIA MASTER	3999.-	DANDM ACTION FIG	1999.-	THE SIMPSONS	
TRAFFIC GIANT	HIVJI	TUNNEL BLASTER	3999.-	YOGI ACTION FIG	1999.-	BART SOFT	4999.-
TRAIN TOWN	7999.-			TOP CAT ACTION FIG	1999.-	HOMER SOFT	4999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-	SOLD-OUT CD-ROM JÁTEKOK		HKP ACTION FIG	1999.-	MINI BLISTER	399.-
TUNNEL B1	9999.-	1944 ACROSS THE RHINE	1999.-				
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-	ACTUA SOCCER	1999.-	CRASH BANDICOT SORTIMENT I.			
TYCOON COLLECTION	9999.-	ADMIRAL SEA BATTLES	HIVJI	CRASH JET PACK	2999.-		
UEFA EURO 2000	1999.-	APACHE LONGBOW	1999.-	CRASH JET BOARD	2999.-		
UEFA LEAGUE	4999.-	ARCHIPELAGOS 2000	2999.-	COCO BANDICOT	2999.-		
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC	4999.-	ARMOR COMMAND	HIVJI	KOMODE MOE	2999.-		
ULTIMA 9 - ASCENSION	9999.-	ATOMIC BOMBERMAN	1999.-	DR. NEO CORTEX	2999.-		
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-	BALDIES	1999.-			CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	BENEATH A STEEL SKY	1999.-	CRASH DEEP DIVE	2999.-		
ULTIMATE WAR PAK	11999.-			CRASH HIGH FLYING	2999.-		
UNCIVIL AVIATION	4999.-			COCO WAVE RIDER	2999.-		
UP WORDS	4999.-						

JÁTEK ÉS
AKCIOFIGURÁK4,5" POWERPUFF GIRLS 1999.-
7,5" POWERPUFF GIRLS 3999.-
6" PLUSH BEAN PPGIRLS 1999.-COW AND CHIKEN 999.-
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG. 1499.-
SQUIRTERSHANNA BARBERA COLLECTIBLES 999.-
MINIATURES 999.-
COW AND CHIKEN ACTION FIG 1999.-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG 1999.-
DEXTERS LAB ACTION FIG 1999.-
DANDM ACTION FIG 1999.-
YOGI ACTION FIG 1999.-
TOP CAT ACTION FIG 1999.-
HKP ACTION FIG 1999.-CRASH BANDICOT SORTIMENT I. 2999.-
CRASH JET PACK 2999.-
CRASH JET BOARD 2999.-
COCO BANDICOT 2999.-
KOMODE MOE 2999.-
DR. NEO CORTEX 2999.-CRASH BANDICOT SORTIMENT II. 2999.-
CRASH DEEP DIVE 2999.-
CRASH HIGH FLYING 2999.-
COCO WAVE RIDER 2999.-C64 KAZETTÁS
JÁTEKAINKRÓL
KÉRÉSRE LISTÁT
KÜLDÜNK

LUCKY LUKE ON THE DALTONS' TRIAL

★ Ismét veszélyben a vadnyugat nyugalma

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Aqua Pacific
Kiadó: Infogrames
website: www.infogrames.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –

Az Infogrames úgy tűnik folytatja azt a kellemes hagyományt, hogy a konzolos ügyességi játékaikat PC-re is kiadja. Bár a "kellemes" talán illene idézőjelbe rakni, mert az is a hagyományhoz tartozik, hogy ezek az átiratok több éves késéssel jönnek ki. Ez vonatkozik most a Lucky Luke – On the Dalton's Trail-re is, mely egy '98-as PlayStation-játék változtatás nélküli konverziója.

Mint hogy az Infogrames előszeretettel szerepeltet híres képregényhősöket a játékaiban, Lucky Luke közismert figura, nyilván már mindenki hallott felőle. A vadnyugat szerencsés flótásáról van ugye szó, aki még az árnyékánál is gyorsabban rántja elő a revolverét. Ő az, aki már többször is hűvösre tette a rettegő Dalton testvéreket, akik azonban valahogy mindig megszöknek az igazságszolgáltatás markából. Nincs ez másképp most sem. Egy jópofa intro mutatja be a szokásukat Arizona "legjobb börtön börtönéből", minek után ismét vérdíjat tűznek ki a fejükre. Luke – amint megtudja a hírt – felpatlan húséges lova, Jolly Jumper hátára, és azonnal a gazfickók nyomába ered...

Valóban mindenki?

Aki egy kicsit régebben követi figyelemmel az Infogrames mázskáros

játékaikat, nyomban észreveheti, hogy Lucky Luke új kalandja nagyrészt a már bevált alapokra építkezik. A grafika ugyan 3D-s, de a játékmenet egy az egyben maradt a régi. (Aki veszi magának a fáradságot, és összeveti az előző Lucky Luke játékot a mostanival, még a pályák között is nem csekély hasonlóságot fedezhet fel.) Hogy továbbra is mennyire "egy síkban" kell gondolkodnunk, azt a legjobban azok a banditák példázzák, akik szó szerint keresztetik Luke útját. (Magyarul se nem előtte, se nem a háta mögött bukkannak fel, hanem az előterben, vagy a háttérben.) Az irányítás nem terjed ki a térbeli célzásra, úgyhogy ezeket a gazfickókat igen nyakatekert módon kell likvidálnunk. Mondjuk egy elhagyott edény hever az út közepén, mire abba kell belelőnünk, hogy gellert kapjon a golyó. Vagy ami még jobb: egy esőcsatornába kell belepuffogtatnunk, hogy aztán a csatorna végén a

egy kupechez kerülünk. Ott kétféle dologba ruházhatunk be: életeleket és pályakódokat is vehetünk. Figyelembe véve, hogy a játékban nincs állásmentés, ez utóbbi mindenképpen jobb befektetés – no persze drágább is. Mint látható, a pénzügyi helyzetünk javítása alapvető érdekünk. A gyors gazdagodás legegyszerűbb módja, ha sűrűn látogatjuk a bonusz-pályákat, ahol extra nyeregményeket zsebelhetünk be. Igaz, eljutni hozzájuk már nem is annyira egyszerű. bizonyos "B" ikonokat kell felkutatnunk, melyekből általában négy van elrejtve egy pályán. Az eddig felsorolt cuccok mind egy

feladvány" gyanánt el kell lőnünk néhány kötelet is a továbbjutáshoz. A pályavégi robbantás után mindjárt egy foellenséghez kerülünk. A dolog egyszerű: egy nagydarab pasas farönköket hajgál felénk, amiket nekünk a megfelelő célszerszámmal (értsd: palacsintasütő) vissza kell ütnünk a képebe. A lényeg a megfelelő helyezkedés: néhány jól eltalált tenyeres



Neheztelt célbálövés: mozgó járműről mozgó járműre



„Keresd a gyöngyöt, Rantanplan!”

könyvecső adja meg a lövésnek a helyes irányt...

A játék attól válik különösen izgalmassá, hogy minden pálya más és más. Nem csak a helyszínek változnak, hanem a feladat is. Mielőtt azonban ismertetném a pályákat, nem árt tisztában lenni az alapszabályokkal. Azt én a felesleges is mondanom hogy Luke sajnos nem halhatatlan, s minden egyes sérülés energiavesztéssel jár. Az energiánkat pótolandó seriff-csillagokat kell keresnünk, továbbá nagyon élvezve hősünk aranyba öntött képmásával is találkozhatunk, melynek felvételével plusz egy teljes élethez jutunk. Életeleket vásárolni is lehet, úgyhogy nem árt gyűjteni a pályákon: lebegő dollárjeleket sem. Ha van elég pénzünk, minden paíya után

tárgyak is felkerülnek a kijelzőre – de erről később.

Nem árt tudni, hogy az alsó sarokban időnként felbukkanó iránytű sem csak dísznek van ott. Az ugyanis sosem az északi irányt mutatja, hanem azt, hogy merre található a következő fontos tárgy. Az már más kérdés, hogy az odavezető utat már magunknak kell kikísérleteznünk.

Abilene város

Az első helyszín Abilene városa, amit megszállva tartanak a Dalton testvérek által felbérelt banditák. Bármelyik ablakból, sőt az utcán heverő ládából is előbújhat egy-egy orvlövész. Meg kell keresnünk a kulcsot a sheriff-járodához, ahol magunkhoz vehetjük az első köteg dinamitunkat. Amíg nincs robbanóanyagunk, kénytelenek vagyunk az ellenséggel felrobbantani az utunkat álló iádákat, illetve kis "logikai

útessel hamar végezhetünk.

A Dalton testvérek a vonatrablástól sem riadnak vissza, úgyhogy a következő pályán egy sín pár mellett vágatunk. A kaktuszokat és a köveket ki kell kerülni, illetve átugratni. S nem elég, hogy Jolly Jumper épségére ügyelnünk kell, de még a vonatból lovöldöző haramiákat is be kell céloznunk. Miután sikerült megállítanunk a vonatot, a túsok épségéről kell gondoskodnunk. A vonatkocsik tetején szintén robbantani kell, csak úgy tudunk „emászni”. A tehervagonokon újabb főnökök várnak ránk hordókban rejtőzködve – köztük az egyik Dalton fiúr. A saját bombáikkal tudjuk kifűtőlni őket, tehát vissza kell pattintanunk nekik.

Mindezek után egy mexikói faluba lyukadunk ki, ahol a varázsló csak az után „gazít” minket útba, hogy össze-szedtük neki a bűvös gyöngyeit, amiket bizonyos haramiák szétszór-tak. A gyöngyöket meghatározott sorrendben lehet begyűjteni, úgyhogy hosszadalmas munkáról van szó. Ez az első olyan pálya, ahol a helyszín bonyolultsága miatt szükség van az iránytűre. Az átjárókon keresztül ide-oda járkálhatunk a város keleti és nyugati fele között, és gyakran kerülő-utakat kell találnunk. Például egyszer egy jókora gödörbe ütközünk, s pont felette lebeg a következő gyöngy, mire a megoldás: az ellenkező irányból kell megközelíteni, mert a túldoldalt van egy gumifal, s azzal „felturbózzhatjuk” magunkat egy elég nagy ugrás-



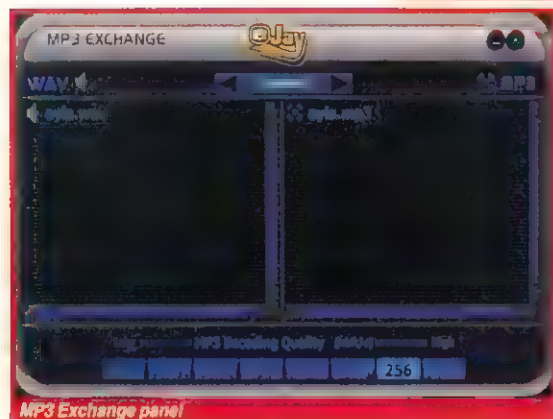
MP3 BARKÁCSOLÓK

★ Zeneprogik nem csak zenemágusoknak!

A következő leírásban három, régóta várt zenel anyagot tesztlünk, melyek: **e-Jay MP3 Station**, **e-Jay Techno2** és az **e-Jay Dance2**.

Kezdjük talán az **e-Jay MP3 Station**-nal. Mivel talán ez a legfelkapottabb téma mostanság. Van akinek jó, és persze van akinek nem, a lemezkiadó cégek nem túlzottan rázzák a rumbatököket az MP3 megjelenése óta. Az MP3 Station egy komplex intergált audiograbber, MP3 encoder, MP3/Wav/CDDA lejátszó program, amivel írhatunk MP3 cd-t vagy akár rögtön egy audio Cd-t is átmásolhatunk, ha van a gépünkben egyszerre cd-rom és cd-író.

Installálás után két programot telepít fel az installer, az egyik az MP3 exchange amellyel wav-ból konvertálhatunk MP3-ba és vissza. A bal oldali ablakba kerülnek a kódolandó vagy dekódolandó wav file-ok. A jobb oldali ablakba kerülnek a kódolandó MP3 file-ok. Az ablakon belül egy jobb klikkel választhatjuk ki a megmunkálandó file-t. A kódolás minőségét az alsó sorban lévő ikonokkal szabályozhatjuk egészen 32-320 kbit/s-ig. A kódolást convert ikonra való klikkeléssel indíthatjuk



A másik az MP3 station amellyel készíthetünk MP3-at egy adott wav állományból, vagy egy audio cd-ről. Audio cd-ről rögtön konvertálhatunk wav-be, vagy esetleg MP3-ba.

A program igen szép grafikus felülettel rendelkezik, a lejátszott zenéhez különféle grafikai aláfestést is választhatunk, amely-

nek a music animator nevet viseli. A music animator beállításához klikkeljünk a jobb alsó sorban lévő oscilloszkópra! A konvertált vagy éppen audio cd-ről lejátszott zenét a pult közepén lévő ikonokkal vezérelhetjük. A baloldalon elhelyezett potméterrel a hangerőt állíthatjuk. Lehetőségünk van a lejátszott zenét gyorsítani és lassítani a Pitch csúszka segítségével. A lejátszott számot megállíthatjuk, vagy éppen visszatérhetjük a Jog csúszkával.

A program három különálló ablakból épül fel, a baloldali ablakban választathatjuk ki a zene forrását. Ezek lehet-



nek: Music Archive (Itt tároljuk az előzőleg lekonzvertált és katalogizált zeneanyagot.), Playlist Archive (A már elkészített playlista alapján lejátszhatjuk a zenét.), Desktop itt tallózhatjuk a már meglévő, vagy most érkezett MP3 és wav fileokat tartalmazó könyvtárakat. A középső ablakban a megnyitott könyvtárban lévő fájlokat láthatjuk. A jobboldali ablakban az esetlegesen elkészített playlista látható.

A lekonzvertált zeneszámainkat négy kategóriába raktározhatjuk el. Ezek dance, house, techno és new. A new mappába az éppen konvertált zeneszámok kerülnek. Ezeket a baloldali Music Archive ikonnal érhetjük el. A bal felső oldalon négy ikon látható. A cd-t ábrázoló ikonnal a cd-rom-ba elhelyezett audio cd-t írhatjuk át egy üres lemezre. A fogaskerékkel indíthatjuk el az opciók menüpontot, ahol az enkódolási és cd írási paramétereiket állíthatjuk be.

MP3 konvertálás audio cd-ről: A baloldali ablakban kiválasztjuk azt a

meghajtót, amely az audio cd-t tartalmazza. A középső ablakban kiválasztjuk a kódolni kívánt file-t. A fájlon állva az egér jobb gombjával kiválaszthatjuk azt, hogy milyen formátumba kívánjuk konvertálni az adott zeneszámat. A konvertálás előtt a paramétereiket állítsuk be az options menüben.

A program az MP3 konvertáláshoz Lame MP3 sűrítő programot használja. Amely a legjobb konverterek egyike, magas hangokban egyenesen kiváló. Sajnálatos, hogy a Lame által nyújtott lehetőségeket a program nem használja ki egészében, pl. variable

bitrate encoding. Mindent összevetve egy jól megbízható és könnyen kezelhető MP3 környezet. Inkább kezdők számára ajánlom, de a lustább profik is nyugodtan használhatják.

Volt ugye annak idején a Magix Musicmaker, telt múlt az idő, és

ők minden félévben kiadtak egy új verziót amelyben, persze semmi, (vagy nem sok) változott, csupán a hangminta kollekción.

Az elszaporodó directx és Cubase realtime effektek arra sarkallták a programozókat, hogy beépítsék ezt a Magix-be. '97 környékén már tudott amplitúdó és pitchshift effektek. '98-ban viszont érkezett az ACID, ami mindent tarolt. Tele volt realtime effektekkel, alpból használta az összes Cubase és Soundforge effektet, és a BPM-ben eltérő hangmintákat egymáshoz szinkronizálta. Erre a Magix is magalkotta a hangminták szinkronizálását, de a directx effektek sehol sem látni. A groovemaker helyett maradt az opcionális Midi lejátszás. A két program keveredéséből kerekedett ki az e-Jay összes terméke.

De a legjobb zeneprogram sem ér semmit igénytelen, rossz minőségű hangszerekkel. Szerencsére az e-Jay termékszaklád igen jó minőségű, és nagy mennyiségű hangmintakészlettel rendelkezik.

Az e-Jay

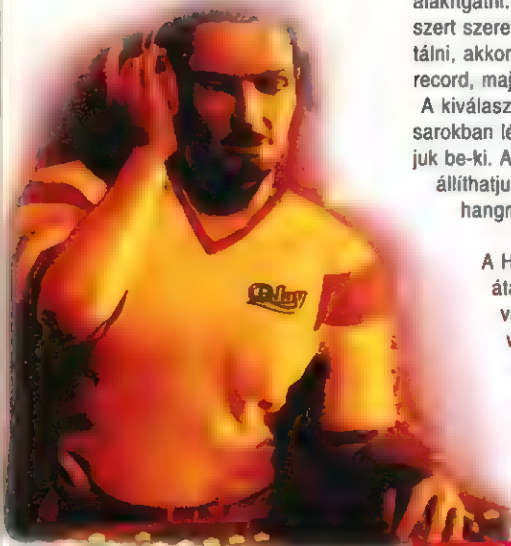
Techno2 a Magix musicmaker és az Acid nevű program keveréke. A német fiúk mindkét említett program jó tulajdonságait felhasználták a program írása során. Ez az otthoni zenéltetésre kiválóan alkalmas programcska remekül megállja a helyét a zenei életben is. A Madison Avenue / Don't call Me babe című slágerben is valami hasonló programocskával készítették az alapot.

Ennek ellenére a program igen jónak mondható, mivel a használata is igen egyszerű, a kiváló minőségű hangmintákról nem is beszélve. Nézzük, mit tartalmaz a programcsomag!!!

- Hyper Generator, amely a futó patternre szinkronizálva, különféle effektek használatát teszi lehetővé.
- 3500 vadonatúj techno, progressive, hardcore, big-beat, ambient, trance, electro loopok.
- 16 csatornás hangkeverőt (mindezt HI-FI minőségben).
- Effect Studio amellyel saját mikrofonnal felvett, vagy már előtte rögzített hangjainkat effektezhetjük. (Monster, Chip munk)
- Time Stetching a hangszerek időalapban egymáshoz állításához.
- Hangszerek bevitale mikrofonon keresztül. (Fullduplex recording)
- Átjáráthatóság a Dance e-Jay és a Dance e-Jay samplekitek között.

A program lényegében egy loop-based zeneprogram. Mi felhasználóik, az eredetileg rögzített hangmintákat (loopok) tudjuk 16 csatornába bepakolni, és ezeket egyidejűleg lejátszani és effektelni. A hangmintákat a panel felső részén elhelyezkedő 16 csatornába pakolhatjuk fel. A csatornák elején lévő kis hangszórókkal ki-be kapcsolhatjuk az adott csatorna sztereo hangszóróit. A 16 csatorna hangerejét külön állíthatjuk, ha a jobb oldalon elhelyezkedő mixer ikonra klikkelünk. A hangszerek időalapját és nyújtását a jobb oldalon lévő órára klikkelve érhetjük el. Megadhatjuk a





alakítani. Ha új effektezett hangszert szeretnénk a programba importálni, akkor válasszuk az effekt stúdió record, majd save ikonjait.

A kiválasztott effektet a bal felső sarokban lévő négyzettel kapcsolhatjuk be-ki. A zongora billentyűjével állíthatjuk a lejátszott hangszerünk hangmagasságát.

A Hyper Generátorban az átalakítandó hangmintát valós időben, akár kézzel, vagy adott kotta szerint bepakolt effektekkel alakíthatjuk, az átalakított kész hangmintát elmenthetjük. A kotta 1/16-os lépésenként változik, a választható effektek: torzítás, visszhang, szűrő.

bejövő BPM számot, és a kimeneti BPM számot. A szinkronizáláshoz metronómot is használhatunk. A rendelkezésre álló hangszerek közül a fő panel jobb és bal oldalán helyezkedik el. Választhatunk loop, drum, bass, sphere, voice hangok közül, ha nem találunk megfelelő hangszert, akkor a wave könyvtárból bányásszunk, természetesen csak azután, ha pakoltunk oda előre hangszereket. A hangszereket, az ikonjukon való kétszeres kattintással hallgathatjuk meg.



Természetesen kezdetben bőven elég lesz a 3500 (!) alaphangszer.

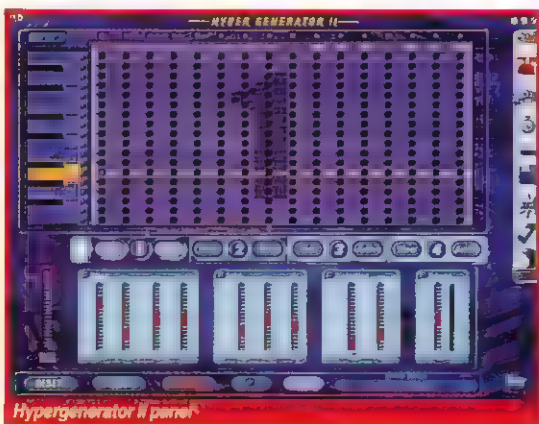
A jobboldalon látható lemez-ikonnal betölthetünk és kimenthetünk a programból hangmintákat. Az Effect stúdióban alakíthatjuk a digitalizált, vagy a már meglévő hangszereinket a kívánt formára, pl. szűrhetjük (rezonancia, aluleresztő felül-vágó, sáváteresztő ...), visszhangosíthatjuk, torzíthatjuk, állíthatjuk a hangerejét, robohanggá változtathatjuk. A kívánt hangmintát a billentyűzetre dobva tudjuk



Négy effektfiókot választhatunk ki, amelyek időben, sorban követik egymást. Viszont nem kötelező mindegyik fiók használata. A view gombbal megnézhetjük az adott fiókhoz tartozó kottát. Az active ikonnal tudjuk ki-be kapcsolni az

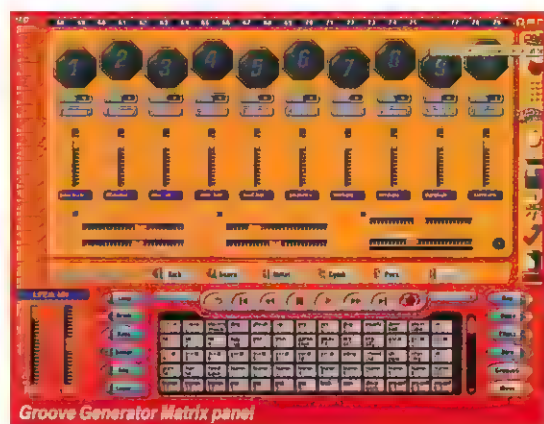
effektfiókokat.

Az elkészült mixet a jobboldali lemez-gombbal tudjuk elmenteni. A program-csomaghoz 13db előre elkészített mix tartozik, amelyeket a cd-n találunk meg.



Hátrányok

A program nem képes valós idejű effektek használatára, még az ACID realtime direct effektek használatára. Továbbá hiányzik az elkészült zene exportálása is, így például a saját dalunkból csak digitalizálva készíthetünk cd-t. A hangminták fix hosszúságúak, ezért csak feles illesztést lehet időben megvalósítani, de ezért van a programban egy külön opció erre a célra, ha a program nem tudja magától



Groove Generator Matrix panel

elvégezni, akkor majd mi megtesszük helyette.

Az e-Jay Dance2

kísértetiesen hasonlít a Techno2-höz. 1000 Dance és House hangminta áll a rendelkezésünkre. 500 dobhanggal felszerelt dob gép. Groove generator, amivel kisebb groovokat építhe-

tünk az rendelkezésre álló hangszerekből. Ebben tehát a dance2-es verziójában már interaktív help segít betanulni a zeneszerzés fortélyait. Itt is 16 csatormát patternbe rakhatjuk a hangmintákat.

Az effect stúdió és a Tempo állító szolgáltatások azonosak a Techno2-vel, azonban itt a Hyper Generator II helyett egy dob gép jelentkezik, amely két részből áll. Az egyik maga a groove generátor, a másik pedig a

lehetőségünk van a dobhang előre-hátra lejátszására. Monó-sztereó állításra és a dobhang kismértékű hangolására.

További újdonság a Groove generátor mátrix, ahol 16 lépésben és egyszerre 10 dobhangból állíthatunk össze egyszerűbb groovokat, amelyet a patternbe később egyszerűen beilleszthetünk. A program pulis alsó részébe pakolhatjuk be a groove darabokat. A szerkesztés egyszerű az aktuális dobhangnál szereplő lámpára kapcsolva az aktív válik, és ha odakerül a számláló, akkor megszólal. Ne feledjük, a groove mátrixban már nem állíthatjuk a megszólaló dobok típusát és jellemzőit! Ezt a groove generátor főpanelen kell elvégeznünk.

A program szinte ugyanaz, mint a Techno2 egy kis kiegészítéssel, a hangminták számában és minőségében nem találai kifogást, de a hangszerek hosszúságára való illesztés igen zavaró. A dob gép igen kiforrott és jól használható, ráadásul egyszerű. A hangmintái felveszik a versenyt a Fruity Loops-al, ami pedig eléggé jónak számít.

Természetesen egyik program sem versenyezhet a professzionális programokkal Cubase stb..., de nem is az



Groove Generator főpanel

groove generátor mátrix. A dob gép használatakor 500 előre felvett dobhangból állíthatunk össze a tetszés szerinti alapot. Az elkészült dobalapot három effektel fűszerezhetjük, mégpedig: torzítás, visszhang, szűrés. A fő-panelen található 16 csatorna után következő nulladik csatorna a dob gép. A dob gép hangmintáit fogd és dobd módszerrel cserélhetjük le,

a céljuk. A program célja egy egyszerű, zenei ismereteket nem nagyon igénylő zeneprogram megvalósítása. A király még mindig az ACID !!! Kíváncsi vagyok ki fogja egyszer elvenni a koronát tőle...

Ahogy egy fiatal zenész mondta nekem egyszer:

"Én nem jártam konzervatóriumban, csak érzem, hogy mikor kell a fehér billentyű után leütni a feketét.

Kefe

(A programokról bővebb információt a www.ejay.com címen találhattok.)

HALF LIFE: COUNTER STRIKE

★ Hogyan csaljunk a Counter Strike-ban!

Bizonyára parázs vitát lehetne nyitni arról, hogy melyik a legkedveltebb Internetes first person shooter. Gondolom mindenki, aki foglalkozik a témával vagy a Quake családra, vagy a Half Life famíliára voksolna. Jómagam soha nem kedveltem különösen a Quake-et (nem tudnám megmondani, miért...), ellenben lehet azt állítani, hogy megszállott Half Life (továbbiakban HL) játékos vagyok. Ennek a kis ismertetőnek a középpontjában egy olyan Half Life "kiegészítő" játékmód a főszereplője, ami már régóta lázban tartja a világot, és egyre több játékost hódít el más first person shooterek elől. Ő lenne a Counter-Strike (továbbiakban CS). Mivel a játék hivatalosan még nem jelent meg, csak egyre újabb Internetről letölthető béta verziók jönnek ki belőle, nem készítek tesztet róla. Azt majd csak akkor, ha kijött a végleges verzió. Mert ha mindegyiknél annyit változtatnak (rontanak – ugye, ESS Ravine?), mint most a 6.5-ösnél, akkor egy szó sem lenne igaz, amit korábban írtam...

Ezeket az oldalakat nem azért írtam, hogy mindenkit megismertessek ezzel az igen király játékkal. Nem elsősorban a kezdőknek, inkább azoknak a srácoknak szántam, akik már elkezdték nyomni a CS-t, vagy már hónapok óta aktívan játszanak. A legtöbbjükkel nap, mint nap találkozom valamelyik magyar szerveren, és keményen pumpáljuk az ómot egymásba. Kissé kicsapongó leszek, és mindenről írni fogok, ami éppen eszembe jut, de elsősorban arról a témáról, ami meglátásom szerint leginkább felcsigázta a kedélyeket – a CS csalásokról. Mert ha tetszik, ha nem, uraim, a csalások léteznek! Mindenesetre, amikor ezt a cikket írom, már 5 napja kint van az új CS verzió, a 6.5-ös – sőt, mire az újság megjelenik, talán már minden szerver fel lesz frissítve vele, mindenki ezzel fog nyomulni. Ebben állítólag nem lehet csalni – legalábbis ezt ígérték a készítőik. Sajnos ki kell, hogy ábrándítsak mindenkit – szerintem rövidesen elkészülnek az új cheatok is. Remélem, azért tudok újat

mondani azoknak, akik eddig csak hallomásból ismerték azokat a bizonyos csalásokat, remélem, hogy sok dolgot megértetek, ami eddig gyanús volt és remélem, hogy sok titokra is fényt tudok deríteni.

JÖTT A HALF LIFE

Azt hiszem abban a pillanatban lettem szerelmes a HL-ba, amikor az Acomban a skacok először megmutatták, hogyan is kell egy PC-s játékot egymás ellen, hálózaton nyomni. Mivel nekem semmiféle hálózatom nem volt, addig nem is tudtam gyakorolni, amíg meg nem kaptuk ide a szerkesztőségbe a bérlet vonalunkat.



Talán nem hiszitek el, de a "rendes" egy játékos HL pályákat sohasem játszottam végig, még csak nem is foglalkoztam velük. Azt már zöldfülkoromban tudtam, hogy az Internetes játék egyik alapfeltétele az oly sokat emlegetett "ping", a misztikus szám, aminek minél kisebbnek kell lennie ahhoz, hogy minél gyorsabban, jobban és akadózás nélkül tud élvezni a játékot. Na, hála a bérlet vonalnak, a pinggel a továbbiakban nem volt gond. Már csak meg kellett tanulnom játszani...

Végül a

dolog odáig fajult, hogy két német csávóval alapítottunk egy HL klánt. Egyre több tagunk lett, és egyre többen ismertek meg minket, a sok jó eredménynek köszönhetően. Ment a játék, nem is rosszul. Ha a klánunkból már ketten egyszerre voltunk bent ugyanazon a szerveren, nem nagyon akadunk ellenfelünkre – mivel a legjobb deathmach pályán egyből megindult a sírás, ha valaki csapatban nyomta, előfordult, hogy alnéven kellett nyomulnunk – persze még így is sokan rájöttek a turpisságra. Nagyon tetszett, hogy ebben a játékban a csalás ismeretlen fogalom volt, így aztán akár utált valaki, akár nem, azt

config file-ban, melyeket bárki meg tudott csinálni, ami egy kicsit utánanézett a dolgoknak.

Volt egy másik neves német klán, akikkel már régóta kószoltunk egymást. Ment az anyázás rendesen, míg végül elkerülhetetlenné vált egy klánháború, hogy végre kiderüljön, ki a jobb. Kezdet előtt egy órával felhívtam az egyik társam, és azt mondta, hogy van egy titka. Állítólag vettek páran valami mikrofonfélért, amin keresztül játék közben beszélgetni tudtak. Gondoltam jó nekik, de sok értelmét nem láttam, mert a HL egy olyan pörgős játék, hogy nem nagyon van idő diskurálni benne.

Na, nem ment könnyen, de végül felálltunk és elkezdtük. (Ez egy külön érdekes történet. Aki már részt vett klánháborúban, az tudja, hogy kész művészet egy ilyen össznépi hírgot összehozni, megszervezni, és egyáltalán elkezdni...) Magam sem tudom, hogy történt – csak nyomtam a tau gunt, mint a bolond – egyszer csak vége lett, mert pár perc alatt hülyére vertük őket. Ezután pedig beindult a gépezet, azaz a mocskolódás, hogy mi csalással nyertük meg a meccset. Állítólag nekünk nem fogyott az energiánk, meg a lőszerünk sem. Ez persze nevetséges vád volt, de legalább rájöttünk, hogy a HL már nem tartogat túl sok meglepetést számunkra, más elfoglaltság után kell nézni.

JÖTT A COUNTER STRIKE

Akkoriban már jócskán voltak CS szerverek a világon, de nem is foglalkoztam velük soha. Azt se tudtam, mi az a CS. Amikor viszont a klántársaim kezdtek elmaradozni a HL szerverekről, én is beugrottam a buliba. Mit mondjak, a HL utáni meglehetősen gyatrán ment a játék, leginkább csak halottként lebegtem és bámultam, ahogy a nagyok osztják egymást. Jó pár hétbe telt, mire megtanultam, mit is kell itt csinálni, újabb pár hétbe meg az, hogy hogyan kell "rendesen" hasz-

szzerű utasítások voltak a





nálni a különböző fegyvereket. Ma már jókat röhögöm azon, hogy milyen béna voltam, amikor állandóan csak a shotgunt vettem meg, aztán csak káromkodtam, amikor az ellenség száz méterről két lövéssel leszedett.

Kezdtém belejönni a dologba, de az igazi sikerélmény valahogy elmaradt. Azok a szemét német meg angol játékosok valahogy nagyon jól játszottak, túl jól. Nem mindig, de elég gyakran voltak olyan szupermenek, akik látványosan legyalázták az egész bandát. Ez még nem lett volna baj, hiszen bizonyára sokkal többet gyakoroltak, viszont olyan dolgok is történtek a játékokban, amik a HL-ban soha. Magyarul nem tudtam megmagyarázni, hogy miért haltam meg és hogyan. Csalásra gyanakodtam...

Gondoltam utánanézek, mi újság a neten. Beírtam az összes ismert keresőt, beírtam az összes lehetséges szókombinációt, de nem találtam semmit. Pontosabban egy dolgot találtam: a különböző fórumokon egy csomó ember könyörgött, hogy valaki küldjön nekik CS csalásokat. Ezután a napnál is világosabb lett, hogy vannak csalások, csak valakik nagyon őrzik őket. Érthető...

Ekkor jutott eszembe, hogy megkérdezzem a többiekkel a klánban, mit tudnak a dologról. Mondja is a haverom, hogy természetesen EZERREL megy a csalás, és adott egy (akkoriban még) szuperiitkos címet, hogy hova nézzek el. Persze megkért, hogy ha lehet, ne csajliak a játékokban, mert ez nem méltó a klánunkhoz...

Azon a bizonyos címen temérdek csalást találtam. Annyit, hogy több napba került, mire mindet kipróbáltam. Egy-egy csalásnak több verziója is volt, és az is lehet, hogy nem mind jut az eszembe. Arra mindenképpen jó a dolog, hogy ti is tisztában legyetek vele, mi is történik – történt ebben a játékokban. Szerintem egy csomó dologra magyarázatot fogtok kapni!

CSAK ÚGY MINDENRŐL ANNYI MINT CSALÁS

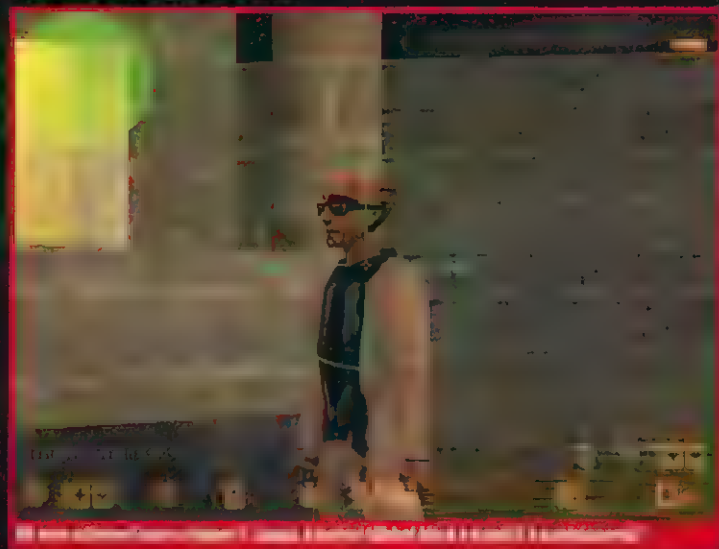
Ha az ember elég sokat nyomja a CS-kal, és megy is neki a játék, előbb-

utóbb meggyásnúsítják, hogy csal. Ez sokunkkal megesett már. Elég dühítő "bír lenni" abban az esetben, ha történetesen nem csal, de főleg akkor, ha a dolog, amit csinált, egy ügyes trükknek, esetleg a tudásának (és a töménytelen gyakorlásnak) köszönhető. Persze ezt nehéz az embereknek megmagyarázni. Általában a kezdő, tudatlan, és leginkább rosszindulatú játékosoknak szokott előbb járni a szája, mint az agya.

A legelőször dolog a fejlődés. Hát látszik, ha nem, az ember nem bírja jól, ha fejbe lövik. Hiába van rajta páncél, hiába van nála géppisztoly – aki nem tanul meg a CS-ban fejmagasságban tartott fegyverrel közlekedni, az ne anyázzon, ha valaki a Desert Eagle-el két lövéssel leszedi!

A másik dolog, a mozgás közbeni célzás. Tudomásul kell venni, hogy mozgás – főleg futás – közben nem lehet rendesen célózni, csak a filmekben. Hiába hiszed azt, hogy a célkereszt jó helyen van, nem találod el a palit! Sőt, még abban is különbséget tesz a játék, hogy állunk vagy guggolunk lövés közben!

Gyakran anyáznak egyesek amiatt, hogy kilóttek ugyan egy tárat, mégsem halt meg az állítólagos "csaló". Nem árt tudni, hogy a különböző



fegyvereknek különböző a szórásuk! Leginkább az MP5 és az AK esetében tapasztalható, hogy pár méterről folyamatosan húzott ravasz (bal egérgomb, a gyengébbek kedvéért) esetén mindenhol lönek, csak előre nem. Erdemes megtanulni kicsiké, úgynevezett "pötyögletős" módszerrel löni, így 2-3 rövid sorozattal bárki lefektethető. Főleg igaz ez az AK-ra, ahol minimális durrogatással – kis túlzással egy-egy golyó kilövésével – fél pályáról le lehet löni akárkit.

Én gyakorlatilag megértem az anyázókat. A CS-ot maximálisan életszerűre tervezték, ezért nagyon nehéz, és nagyon sok gyakorlást igényel. Tudjuk, hogy egy körben az emberek csak egy élete van, így elég idegesítő, ha valakit rögtön az elején lenyomnak, aztán csak bámulhatja a többieket. Szerencsétlen 2-3 körön keresz-

től gyűjt egy – szerinte – jobb fegyverre, hogy aztán rögtön elveszítsé azt. Mindenesetre ez nem ok az anyázásra. Tudomásul kell venni, hogy vannak olyan fegyverek, amelyek jobbakk és HALÁLÓSABBAK a többinél, főleg egy olyan ember kezében, aki tudja is használni őket.

Ilyen VOLT például a 4/3-as colt, amivel a nagyításnak köszönhetően 1-2 lövéssel le lehetett szedni egy embert, akár többet is pár másodperc alatt, ha elég hülyék voltak, és egy kupacban álltak. Sokszor kaptam én is a fejemre a colt miatt ("Hogy szedte le egy lövéssel Martin, teljes pajzsom vol!"), de hát be kell látni, hogy az volt az egyik legprofibb cucc. Csak volt, mert az új verzióban levették róla a nagyítást. Szintén mocsok fegyver a 4/6-os AWP, ami egy lövéssel leszed bárkit, bármilyen páncéllal.

A másik dolog a falon átlövés. Sokan nem tudják, hogy a 4-es és 5-ös csoportban levő fegyverekkel át lehet



ezért nem feltétlenül csalás az, ha a tökéletesnek ítélt búvóhelyedet egyből felfedezik. A stratégiailag fontos helyek ismerete kötelező, hiszen minden map-on van 1-2 olyan pont, ahonnan egy többtagú támadó brigád is könnyedén le lehet mészárolni csalás nélkül! (Végül) megemlíteném a Nightvision, azaz éjjellátó szemüveg fontosságát. Számtalanszor lehet hallani egy-egy sötétebb map esetében a "Hogyan vettél észre te mocsok?" beszólást. Főleg olyanok mondják ezt, akik talán még életükben nem vettek Nightvisiont. Pedig ezzel a kis cuccal kilométerekről ki lehet szűrni a lapulókat (ha nem lapulnak elég jól), de még a világos pályákon is jobban meg lehet különböztetni a skineteket ye.

AMIT A CSALÁSOKRÓL TUDNI KELL

Sokan azt hiszik, hogy a CS csalások olyanok, mint annak idején a Doom kódjai – beütök egy kódszót, aztán sok pénzem meg fegyverem lesz. Persze, van néhány ilyen is, például az IMPULSE 101, amivel egy csomó pénzt lehet szerezni. A dolog bökkenője csak az, hogy ezek csak akkor működnek, ha a szerveren engedélyezve van a "csaló mód". Ilyenkor viszont mindenki tudja használni őket, és csak a legutóbb esetben olyan idióta a szervergazda, hogy bekapcsolja.

Nem, a komoly csalások vagy úgynevezett "scriptek" (HL parancsokból álló utasítássorok, melyeket a config file-be kell beírni), vagy pedig komoly, több megás programfájlok.

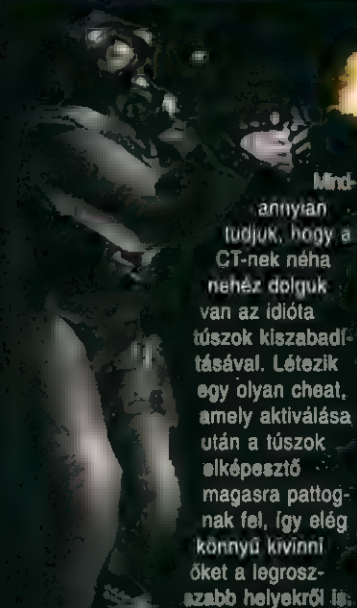
ÁRTATLAN CSALÁSOK

A CS csalások között vannak olyanok, melyek szerintem az "ártatlan" kategóriába tartoznak. Könnyebb lesz velük a játék, de igazán nagy mágus nem leszel tőlük.

MAGASUGRÁS

Elég kényelmetlen dolog, hogy a CS-ban bizonyos helyekre csak a guggolás ugrással lehet feljutni, bejutni. Ez harc közben igen körülményes, és eléggé igénybe veszi az ujjaidat. Egy marha egyszerű utasítással meg lehet oldani, hogy a rendes ugrásgomb megnyomására egyből magasabbat ugorsz.

MAGASUGRÓ TÚSZOK



Mindannyian tudjuk, hogy a CT-nek néha nehéz dolguk van az idióta túsok kiszabadításával. Létezik egy olyan cheat, amely aktiválása után a túsok elképesztő magasra pattognak fel, így elég könnyű kivinni őket a legrosszabb helyekről is.

CT TERRORISTA SKINNEL

Teljesen idióta cheat. Berak léged a program a Terrorok közé T skinnel, de valójában a CT csapatnak játszol. Vársz egy kicsit, amíg a többi T előremegy, aztán szépen legyilkolod őket. Azért értelmetlen, mert a második kör után a leghülyebb játékosok is rájönnek a dologra, azonkívül ha a CT csapatban normális emberek vannak, azok is elküldenek melegebb éghajlatra.

NEHA ANNYYIRA ÁRTAT-LAN CSALÁSOK

Ezek már olyan cheatek, amelyek jelentősen megkönnyítik a dolgodat, de még ezek sem alkalmasak arra, hogy szuperembert csináljanak belőled. Mindenesetre több fragot tudsz begyűjteni velük.

JOBB CÉLKERESZTEK

Az alapról látható zöld célkereszt néha elég idegesítő (mivel sötét, zöldes-sárgás tónusú alapon nem igazán látszik), és nem is igazán pontos. Egy egyszerű piros vagy kék színváltoztatással, esetleg egy vörös "lézerpont" beiktatásával sokkal pontosabban tudsz célózni. Azt konkrétan tudom, hogy a 6.5-höz már megvannak az új célkeresztek.

SNIPER LÁTÓMEZŐ SZÉLESÍTŐ
Sokak kedvencei a távcsöves fegyverek, de van egy hátulütőjük, a célkereszt körül elhelyezkedő nagy fekete mező. Egy ügyes kis csalással ez eltávolítható, így mindent látsz a terepből.

TEXTURA KIMÉLO

Ez az egyik legjobban használható cheat, és nem is veszi el TELJESEN a játék nyújtotta élvezetét. Egyszerűen leszedi a textúrákat a falakról, így minden kellemes világosszürke színben pompázik. Mondanom sem kell, hogy az embereket így akár mekkora távolságból jól ki lehet szűrni anélkül, hogy kifolyna a szemed.

SKIN FÉNYESÍTŐ

A tájon, azaz a textúrákon nem változtat, viszont minden embert háromszor világosabbra vesz – kicsit olyan, mint a Nightvision, csak a zöldes kód nélkül. Segítségével gyerekként beazonosítani a közeledő személyeket.

REMEGÉS GÁTLÓ

Ezzel a kis scripttel ha nem 100%-osan, de elég jól ki lehet küszöbölni a nehézfegyverek "remegését". Magyarul, ha sokat lösz vele folyamatosan, nem mászik el a célkereszt. Nem tökéletes, de néha működik.

ELÉG SZEMÉLY CSALÁSOK

Na, itt jönnek a jobb csemegék. Ezekkel még a címeres antitalentum játékosok is meglödulnek a fraglistán.

...ÉS LÖN VILÁGOSSÁGI!

Ezt a csalást egy gombbal lehet kényelmesen ki-bekapcsolni. Nem csinál mást, csak reflektorfényvel árasztja el az egész pályát, minden szegletet. Olyan, mintha 300% gammát tennél a képernyőre. Mondanom sem kell, hogy még egy bohát is kiszűrsz a legsötétebb sarkokban is. Ha eredetileg is világos a pálya, egyszerűen kikapcsolod. Olyan helyeken, ahol a "rendes" játékosok halomra lövik TÁRSAIKAT is a sötétben, soha nem fogsz többet falsót löni. Nem is tud többet senki elbújni előled!

"JÖN A GRÁNÁT"

Ez egy nagy disznóság. Nagy körökkel jelzi, hogy hol vannak fegyverek a pályán. Mivel a fegyverekhez ugye általában ember is tartozik, így szeren-



csés esetben tudni fogod, hogy valaki van a közelben/ távolban, így fel tudsz készülni a legrosszabbra. Sőt, ha valaki gránátot akar dobni, azt is jelzi, még a robbanási rádiuszt is. Ha megtanulod a körök színét, még azt is tudni fogod, kinél milyen fegyver van.

FEGYVERCSŐ HOSSZABBÍTÓ

Ennek a csalásnak a kiagyakója és készítője nagy koponya lehet, a macska rúgja meg! A csalás belövése után a fegyverek csővéből hosszú, CS mértékkel mérve több méteres színes vektor indul ki, ami átlóg a falakon is! A színből a fegyver típusát is meg lehet tudni, és ugye mondanom sem kell, hogy soha többet nem történik meg veled az, hogy beföldulsz egy sarkon, és szemből fejbe lőnek – hiszen már rég tudod, hogy valaki van ott. Ha egy ajtóval szemben állsz például, azon is szépen átlóg, így rögtön bukik a jó terved.

hogy ugye nyílik majd az ajtó, te meg jól lelövöd... A csaló marhák általában úgy szoktak lebukni, hogy már egy kilométerről odaszaladnak egy jelentéktelennek ítélt láda mögé és lelövik a mögötte lapuló ellenfelet, aki szerencsétlen még a kör legelején bújít el oda, amikor meg SENKI sem láthatta. Hányszor láttam ilyet, mikor szellemként nézelődtem a pályán! Aztán amikor megkérdeztem a manust, hogy ugyan honnan jött az islent szikra, mindig valami nevetséges válasz szokott jönni, amiről minden profi tudja, hogy KAMU! Ezek a csalók csinálják azt is, hogy nem szaladnak be egy látszólag üres szobába – csak téblábolnak az ajtó előtt egy pontra meredve – mert látszik, hogy valaki mondjuk fentről vagy az ajtó melletti sarokból a fegyverét pont a nyílásra szegezi. A türelmetlen hülyék még azt is megkockáztatják, hogy ilyenkor elkezdik löni kintről a falat, kiszámítva azt, hogy kábé hol lehet a védő.

Azért nem tökéletes egyébként a cucc, mert ugye azt nem lehet tudni, hogy kinek a kezében van a fegyver – társában vagy ellenségében – azonkívül, ha a fegyveres nem "feléd" néz (mondjuk pont háttal áll), nem látod a vektort. Mindenesetre marha nagy segítség.

HALÁLOS CSALÁSOK

Ezek a cheatek borzalmasan kemények, segítségükkel lehet azokat a bizonyos misztikus dol-

kat produkálni. Az a szerencse, hogy ha valaki hülyén használja őket, nagyon könnyen ki lehet szűrni, hogy valami nincs rendben.

HELYZETJELZŐ

Ez a legmelegebb csalás, szinte minden egyben! A fegyvereknek hosszú csővük van, ez gondolom természetes. Ehhez hozzá jön, hogy az emberekből két hosszú színes vektor indul ki (deréktájban) jobbra és balra, a "menetirányra", azaz a fegyver vektorára merőlegesen. Természetesen ezek is átlógnak a falakon. Így pontosan meg tudod határozni a páli helyzetét 3 dimenzióban (akkor is ha nem feléd néz) – a vektor színéből pedig, hogy társ vagy ellenfél! Ez nem minden, mert az emberek feje fölött és talpa alatt (kb. 3 méter magasan ill. mélyen) színes lebegő háromszög mutatja a páli helyzetét, így azt is ki tudod szűrni, aki tőben alattad ill. feletted van – mondjuk egy emelettel feljebb vagy lejjebb!

ÁTLÁTSZÓ FALAK

Ez a legnagyobb mocsokság, szerencsére nehezen használható, és pepecs melő felinstallálni. Gyakorlatilag minden textúrát átlátszóvá tudsz tenni vele, ehhez viszont be kell állítani minden egyes textúrát, ami a mapek számát ismerve lehetetlen. Mondjuk, ha valaki egy-egy minden szerveren használt, közkedvelt mapot meghekkelt, könnyebb lesz a dolga. Végeredményben nem éri meg a vesződést, mert csak annyi előnye van, hogy minden helyzetből látod a fal mögött történő dolgokat.

MISZTIKUS CSALÁS

Erről a csalásról beszélnek a legtöbbit, habár senki sem biztos benne, hogy létezik. Ő név szerint a FEJLŐVÉS CHEAT. Azt mondják, hogy aki ezt felrakja, minden lövéssel fejbe találja az ellenfelet. Én egy ilyen aimbot.exe file-t találtam idáig, de nem működött – az biztos, hogy ennek komoly programfile-nak kellene lennie, nem kevesebbnek! Szerintem nincs is ilyen valójában, az egész csak szívatás!

Fejllövés script-tel viszont már találkoztam, de ez nekem egy új dolog, még nem volt alkalmam kipróbálni. Ahogy belenéztem, annyit csinál, hogy a célkeresztet lövéskor "fejmagasságba" állítja. De ettől célózni még ugyanúgy kell...

MAGYAR KLÁNOK


Köszönhetően Internet szolgáltatónknak mostanság nem elég a sávzsélességem a német szerverekhez, így szinte kizárólag csak magyar szervereken játszom. Persze ez nem baj, sőt! Állítom, hogy a "híres" magyar játékosok és klánok ugyanolyan jók, mint a külföldiek! Nem véletlenül használtam a "híres" jelzőt – nevetségesnek tartom ugyanis, hogy azok a srácok, akik egy hete nyomulnak a CS-kal rögtön klánokat alapítanak. Mindegy, csak az ember neve előtt ott legyen az a három (vagy akárhány) betűs valami. Mindenkét felvesznek, hogy egyre többen legyenek. Aztán az első klán-háborúban kockára verik őket...


Ha érdekel a "valódi" magyar Counter Strike élet, látogass el – bocs, de a teljesség igénye nélkül – a következő oldalakra:

- ACT klán
– <http://www.extra.hu/ACT/>
- ESS klán
– <http://160.114.80.5/>
- HUB klán
– <http://hub.clanpages.com/starpage.htm>
- UNQL klán
– <http://unql.matavnet.hu/inside.html>
- 7xx klán
– <http://www.extra.hu/713/>
- NEGA klán
– <http://193.6.144.100/nega/index2.htm>

MCM Martin

(MCM klán – <http://surf.to/mcm-clan/>)
(A szerző aktív CS játékos)





VISSZA A MÚLTBA!

Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga
Gyorsszervíz és Kereskedelem.
 Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.
 Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510



TRANS-AM

elektronika

Számítástechnika és Multimédia

Részletfizetési lehetőség

/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	33.600,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	88.000,-
4,3 Gb Seagate winchester	18.400,-
10,2 Gb Quantum winchester	23.600,-
64 / 100 Mhz SD RAM	15.600,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	26.400,-
Pentium II 466A Intel Celeron CPU	23.200,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	160,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	196,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	122.800,-
Pentium II EX, PII 466A Celeron, 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g.klav.	

Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titél u. 2/b.
 Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
 Rádiótelefon : 06-209-344-391
 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
 Http : // www.trans-am.hu
 Email : info@trans-am.hu
 Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
 Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

486-os komplett számítógép
 monitor nélkül 9.600,-
 Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD
 15" Dell SVGA monitor 74.000,-
Használt alkatrészek adás - vétele
Átalánydíjas és egyedi szervízzolgáltatások

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel.
 1+2 év garanciával, raktárról.
 Teljes körű szervízzolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
 Árunk Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.



CINKELT LAPOK

Earth 2150

Nyomd meg az Entert és írd be a következőt:

I_wanna_cheat

Ezután tartsd a bal Shiftet és a Nullát lenyomva és nyomj egy Entert egyszerre, majd nyomj meg még egyszer az Entert, ezután írd be a kódot, és újra nyomj Entert.

Motocross Madness 2

A főmenüben géped be:

big heads

ezzel bekapcsolhatod a nagy fejek módot.

Vampire: The Masquerade Redemption

A konzolparancsok aktiválásához, a következő módon indítsuk el a programot. Például: C:\Vampire\vampire.exe -console vagy "C:\Program Files\Vampire The Masquerade - Redemption" -console
Single player módban nyomjunk "~"-t a konzol eléréséhez. A konzolban a következő kódokat alkalmazhatjuk.

ai

A mesterséges intelligencia kikapcsolása

addalldisciplines #

Minden disciplines hozzáadása

addthing #

Itemek felvétele pl: Vitae, Dagger....

advancement

Az advancement ablak megnyitása

cash #

A pénzünket beválthatjuk akármire

Damageme

Önsebzés

disease

Önmérgezés

dropcash #

A pénz eldobása

framerate 0/1

Framerate 1 = Be, 0=Ki

Freecasting

-Cast disciplines without using blood

freeammo

Végtelen lőszer

freeze

Fagyasztás, de a pályán továbbra is mozoghatunk

frenzyme

Christof bekattan

god 0/1

Isten mód Be/Ki

jump

Szint / waypoint ugrás

killme

Igazi halál, a revive varázslat sem hoz már vissza

maxfps #

Maximum FPS állítás

pause

Pause

poisonme

Önmérgezés

resume

Vissza a Pause-ból

revive

Teljes életerő feltöltés

shapeshift #

Shapeshift

shapeshift

Shapeshift normal

stakme

Sajátmagunk elégetése (Burn Baby Burn)

totals

A pályán található itemek listája

vault

Saját vaultunk megnyitása a játéktér egész területén

whereis

A pálya aktuális helyzetének adatai

xp #

XP

A következő kódokat is kipróbálhatod:

aitrace,

particles, heads,

loadpath, savepath, say,

statustest, changescene,

advance, changechronicle,

getcis, combatmessages,

scaleme, embraceme,

***aura, camtest, setsoak,**

getchronflag, setchronflag,

clearchronflag, netstat,

read, shell,

emit, roomtype, autoswitchtest,

enemycount, throwgib,

setdetect,

sethide, hands, stcmd,

team,

maxopenedlocs, noitemstatchecks,

endgame, pack.

A jump kóddal a következő helyekre ugorhatsz. A levelkód után az első karakter a waypoint számát, a következő karakter a level számát jelöli.

Zónakódok:

Convent

ConventDay

OldTownDay

SmithyDay

Inn4StagsDay

JudithBridgeDay

University

StThomas

GoldenLaneDay

UnornaDay

EastGate

EastGateNight

OldTown

Smithy

Inn4Stags

JudithBridge

Unorna

Haven

PetrinHill

PetrinHillDay

AnezkaRoom

NQuarter

PragueCastle

PrinceBrandl

GoldenLane

DummyNorthQuarter

DummyNorthGate

DummyNorthQuarterGate

SilverMines

SilverMines2

SilverMines3

SilverMinesNight

Monastery

Monastery2

Monastery3

ArdanChantry

ArdanChantry2

ArdanChantry3

ArdanChantry4

JosefTunnels

JosefTunnels2

JosefTunnels3

VysMountain

Star Trek - Birth of the Federation

A játékot a -Mudd paraméterrel kell indítani, mire a következő billentyű aktivává válnak:

F9 - 100% Kutatás pont szétosztva

F10 - 10 000 Credit

F11 - Teljes térkép

Flying Heroes

Játék közben géped be a következő kódokat, amelyekkel különféle fegyverekhez és varázslatokhoz juthatsz.

ANAMLLUF

Teljes Mana

DUOLCHTAED

Halálfehé

ELBISIVNI

Láthatatlanság

ERIFLLAF

Napalm

HSALF

Flash

HTLAEHLUF

Teljes energia újratöltése

KAOLC

Köpeny

LLABERIF

Tűzlabda

LLABECI

Jéglabda

LERRABSAG

Gázhordó

NIARDICA

Saveső

NODDEGAMRA

Armageddon

OMMALLUF

Teljes lőszer

RATSLATEM

Fémcsillag

RETROPELET

Teleport

SENIMEX

Xemines

SENIMGA

Agmines

TSOBERIF

Tűzgyorsaság fokozása

Star Trek - Starfleet Command

Kezdd el akármelyik missziót és küldj alpha strike-ok az ellenfeled ellen, célozz a tat jobb pajzsára, de pusztítsd el teljesen. Ezután küldj egy foton torpedót a bal első pajzsba. Végül nyomd meg a Ctrl+F4 gombokat a 4000 presztízis pontért.

DieHard Trilogy 2

Pauzáljuk le a játékot az Escape-pel, és úgy írjuk be a kódokat.

painless

Örökelet

fogging Kódeffektus eltüntetése

followme A kamera rögzítése



ACOMP Zenith

Tulajdonságok



- ▶ Intel® Pentium® III processzorral
- ▶ ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATi Fury MAXX videokártya 64MB
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Xplorer

Tulajdonságok



- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- ▶ On-Board AC'97 hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Zenith

- ▶ Intel Pentium III 600MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

259.900 Ft

ACOMP Zenith

- ▶ Intel Pentium III 733MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

289.900 Ft

ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 533MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

149.900 Ft

ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 600MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

184.900 Ft

ACOMP Base

Tulajdonságok



- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- ▶ SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Athlon

Tulajdonságok



- ▶ AMD® Athlon processzorral
- ▶ ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 500MHz

119.900 Ft

ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 600MHz

129.900 Ft

ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 650MHz

179.900 Ft

ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 750MHz

194.900 Ft

Az **ACOMP Zenith** egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcás számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATi Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT egyik legjobb Pentium III alaplapja: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is. Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk.

Az **ACOMP Xplorer** egy igényesen kialakított játék- és munkagép Intel® Celeron 533 vagy 600MHz-es processzorral. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. A TV kimenetes ATi Expert2000 32MB-os videokártyájával, éles és kifogástalan minőségben nézheti TV készüléken is a DVD filmeket! Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk. A rendszer alapját az ABIT VT6X4 alaplapja képezi.

Az **ACOMP Base** gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 500 vagy 600MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps FaxModem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 4.3GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az **ACOMP Athlon** egy igen nagy teljesítményű AMD processzorral épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbjai a SoundBlaster Live!, elegendő 12.9GB merevlemez kapacitás és 32MB-os Riva TNT2 Vanta videokártya. Kérje a gépet OEM Windows 98-cal és máris minden készen áll a játékok fogadására!



KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök augusztusban sem! Biztos lesz:

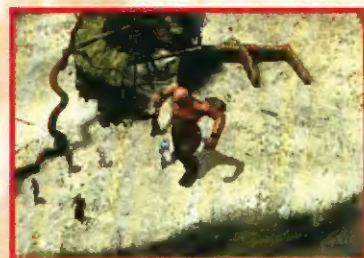
Terminus

A naprendszerünkben, mintegy 200 év múlva játszódó történetben, amikor már beindult a Mars benépesítése is, hirtelen megtalálják az ősi, idegen technológiát, amely lehetővé teszi, hogy a még messzebbi területekre is eljussunk a világűrben. Ez mindörökké megváltoztatja az emberiség jövőjét. A játékban kereskedhetünk, repülhetünk, végig lophatjuk az utunkat, vagy lövöldözhetünk az űrkalózokra, több száz karakterrel találkozhatunk, illetve 19 űrkikötőben fejthetjük ki áldásos tevékenységünket.



Icwind Dale

A legújabb RPG játék, amely a Baldur's Gate motorját használja. Az IWD-ben nem lesznek olyan NPC-k, akiket beállíthatunk a csapatba, így rögtön hat karakterrel indulunk, amiket kedvünk szerint készíthetünk el. A kezdeti nehézségek leküzdésére sok, kisebb küldetést kapunk, amik teljesítése során erősödik a csapatunk. A küldetések jó része dungeon-okban játszódik, sokkal inkább, mint a Baldur's Gate esetén, amit már csak azért is érdemes megemlíteni, mert az irányítás és a menük is teljesen egyeznek. Mindemellett a játék elég nehéz, főleg az elején, amikor még a csapatunk amatőr szintű, de már komolyabb ellenfelek jelennek meg a színen.



Time Machine

Egy hihetetlen utazásra indul 10 különböző korban, 140 önálló karakterrel, és 34 helyszínen játszódó valósídejű, stratégiai akciójátékban, aki a Time Machine-nek bizalmat szavaz. Fantasztikus kalandokban lesz része, hiszen nemcsak a térben, hanem az időben utazva kell megőriznie méltóságát, az új generációs mesterséges intelligenciával szemben, amellyel a számítógépünk irányítja a többi karaktert. Nem lesz tehát kockázatmentes az élete annak, aki majd kipróbálja az időgéppel az utazást...



Dark Reign II

A Panademic Studios real-time stratégiai játékában, 3D-s környezetben kell csapatokat vezérelnünk. A játékban, egy ún. building menedzser is gondoskodni fog komfort érzetünkről. 20 küldetésben megmérgettetünk földön, vizen és levegőben, valamint online játékosársaink előtt. A multiplayer részbe bekerült pár érdekes játékmód is, mint a King of the Hill, a Blood Bath vagy a CTF. Nemsokára napvilágot lát majd egy editor is, melynek segítségével saját pályáinkat vagy mod-jainkat készíthetjük el.



ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyálánkságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

www.576.hu



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

- Tombi 2 (PSX)
- Grind Session (PSX)
- Colin McRae Rally 2 (PSX)
- Ronaldo v-Football (PSX)
- Dracula Resurrection (PSX)
- Galerians Megoldás 2. rész (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉN
 Akción árunk csak ezúttal a szelvénytől függően érhető el.
 Egy szelvényt több játék vásárlására is juttatsz!

576

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

**COLOR
GAME BOY**



SEGA™



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



SEGA™



**COLOR
GAME BOY**



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000